Komputer Świat
czytasz • rozumiesz • grasz
10/2002
PAŹDZIERNIK

GRY

magazyn o grach komputerowych z płytą CD
cena: 7,50 zł
w tym 7% VAT
nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

Pełna wersja Stunt GP

10 stron opisów, porad i kodów

Disciples II
Mroczne proroctwo

Pogromca herosów

TESTY GIER



Wyprzedzamy mistrzów

Wyścig	Moto GP
Sport	Virtua Tennis
Strategia	Cultures 2
Akcja	Crazy Taxi
Wyścig	F1 2002

MINITESTY
Mafia, Frontline Attack, Conflict: Desert Storm, Beach Life

ŚCIĄGAWKI



Hak na Haka

Akcja	Piotruś Pan: Wielki powrót
Strategia	Cultures 2
Wyścig	F1 2002

TAJNE KODY
Warcraft III, Cultures 2, Duke Nukem: Manhattan Project

RYNEK



Test supermarketów

Gdzie warto kupować gry

Pełna wersja
Stunt GP
gra wyścigowa na PC po polsku

PEŁNA WERSJA!

CD-ROM
w każdym numerze

Pełna wersja
Wyścig
+ pięć minigier, pięć łatek i tapety z sześciu gier

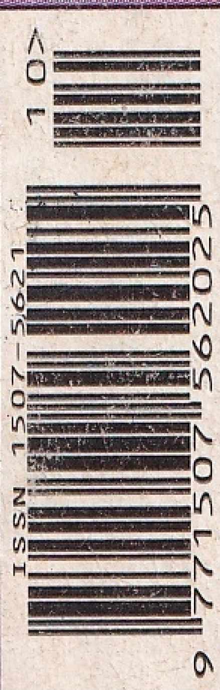
Wersje demo

Batman: Vengeance	Akcja
Farscape: The Game	Akcja
Moto GP	Wyścig
Stronghold: Crusader	Strategia

EXTRA!
- tapety z 6 znanych gier
- 5 łatek do gier
- 5 minigier z internetu
- programy i sterowniki

Wymagania pełnej wersji: P 233, 64 MB RAM, akcelerator 3D, 295 MB miejsca na dysku

CD-ROM z numeru 10, październik 2002



Komputer GRY od redaktorów



Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
redaktor naczelny

*Jedna z sieci supermarketów reklamuje się hasłem „wszystko i tanio", inna odpowiada na to „więcej i taniej". **GRY** postanowiły zweryfikować te przechwałki i przetestowały wielkie sklepy pod kątem sprzedawanych w nich gier komputerowych. Pod wrażeniem promocyjnych cen eksponowanych w gazetkach reklamowych spodziewaliśmy się, że w supermarketach gry będą sprzedawane taniej niż gdzie indziej. Tymczasem okazało się, że ceny w wielkich sklepach zazwyczaj nie odbiegają od sugerowanych przez wydawców, a niekiedy nawet są wyższe! Szczegóły przedstawiamy na stronie 74.*

*Naszym tematem okładkowym jest gra Disciples II. Pierwsza część tej strategii turowej była jeszcze jedną z wielu kopii serii Heroes of Might and Magic. Druga zaś zdaniem **GIER** wyraźnie góruje nad utytułowanym rywalem. Zawdzięcza to nie pełnemu fajerwerków wykonaniu, lecz temu co w grach cenimy najbardziej: nastrojowi, wciągającej fabule i wysokiej grywalności.*

Na płycie dołączonej do tego numeru umieściliśmy pełną wersję Stunt GP – znakomitych, dynamicznych wyścigów małych samochodzików, w naszej opinii najlepszej tego rodzaju gry na pecety. Jest to wydane niedawno dzieło małego, ale cenionego studia programistycznego Team 17, autorów znanej serii Worms.

Życzymy przyjemnej lektury!

W TYM NUMERZE

AKTUALNOŚCI

MINITESTY

TESTY GIER

ŚCIĄGAWKI

RYNEK

OD REDAKCJI

PŁYTA CD-ROM

W razie problemów z płytą prosimy o kontakt z redakcją pod numerem (0 prefiks 22) 608 43 33 od poniedziałku do piątku w godzinach od 9 do 16

Pełna wersja Stunt GP gra wyścigowa na PC po polsku

Tu powinna znajdować się PŁYTA CD. Jeżeli jej brakuje, reklamuj egzemplarz u kioskarza

Wersje demo
Farscape: The Game
Moto GP
Stronghold: Crusader

EXTRA!
tapety z 6 znanych gier
5 latek do gier
5 minigier z internetu
programy i sterowniki

numeru 10, październik 2002 GRY
integralną częścią czasopisma, może być sprzedawana oddzielnie

©Longbow Digital Arts, ©nVidia, Microsoft, ©Mark B. Allan, ©Akatora, ©Tomiga, ©ATI

Extra:
- tapety z 6 znanych gier
- 5 łatek do gier
- 5 minigier z internetu
- programy i sterowniki



Pełna wersja gry wyścigowej na PC po polsku
Stunt GP

Wymagania sprzętowe: P 233, 64 MB RAM, akcelerator 3D, 295 MB miejsca na dysku

ściągawka na stronie 44

Batman: Vengeance
gra akcji na PC

- W S A D – ruch postaci
- del – akcja/cios
- End – skok/kopnięcie
- pgdn – blok
- Spacja – przełączanie na widok z oczu bohatera
- Lewy przycisk myszy – wykorzystanie przedmiotu w trybie widoku z oczu bohatera
- Spacja A – poprzedni obiekt
- Spacja D – następny obiekt

Farscape: The Game
gra akcji na PC

- Lewy przycisk myszy – ruch postaci
- Prawy przycisk myszy – strzał
- ← → – obracanie kamery
- ↑ ↓ – przybliżanie/oddalanie kamery
- esc – menu gry
- Spacja – ominięcie tekstu
- pgup – następny przedmiot
- pgdn – poprzedni przedmiot
- Lewy ctrl – zmiana trybu strzału
- Lewy shift – ekwipunek

Moto GP
gra wyścigowa na PC

- ↑ – gaz
- ↓ – hamulce: przedni oraz tylny
- ← → – ruch kierownicą
- D – pochylenie do przodu
- C – pochylenie do tyłu
- X – przedni hamulec
- Z – tylny hamulec
- Q – widok z tyłu
- W – zmiana kamery
- esc – przejście do menu gry

Stronghold: Crusader
gra strategiczna na PC

- ← ↑ → ↓ – ruch kamery
- Spacja – wyłączenie budynków
- ctrl od 1 do 9 – grupowanie wojsk
- Z – oddalanie/przybliżanie kamery
- Na klawiaturze numerycznej:
- + – przyspieszenie czasu
- − – spowolnienie czasu

Fot. na okładce: M. Acki

Doniesienia

Vivendi chce sprzedać Blizzarda i Sierrę

Według doniesień dziennika Wall Street Journal, gigant multimedialny Vivendi rozważa pozbycie się swojego działu produkcji gier komputerowych. Poważnie zadłużone Vivendi liczy, że sprzeda Blizzarda, Sierrę i Universal za około 1,9 miliarda dolarów. Przedstawiciele firmy na razie nie komentują tych doniesień.

Oszuści w Warcrafcie III

Ledwo zaczęły się rozgrywki internetowe w Warcrafta III, a już pojawili się oszuści. Używają oni maphacka, czyli programu, który pozwala na odkrycie mapy i podejrzenie lokalizacji oddziałów przeciwnika. Autorzy gry ogłosili, że pracują nad zabezpieczeniem gry w celu uniknięcia podobnych oszustw.

CD Projekt produkuje Wiedźmina!

CD Projekt, jeden z największych polskich wydawców gier, otworzył oddział zajmujący się tworzeniem gier komputerowych. Wiadomo już, że pierwszą z nich będzie Wiedźmin – gra fabularna oparta na powieściach i opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego.

Nowe gry BioWare'u

Autorzy Neverwinter Nights oraz cykli Baldur's Gate i Icewind Dale pracują nad dwiema nowymi grami. Jedna z nich ukaże się tylko na konsole Xbox, ale w drugą zagramy także na pecetach. Wiadomo też, że te tajne projekty nie będą kontynuacjami żadnej z poprzednich gier BioWare'u.

Kolejny film o grze. Tym razem: Crazy Taxi

Filmowanie gier stało się ostatnio modne (zapewne dzięki temu, że jest dochodowe). Tym razem na ekrany trafi Crazy Taxi, konsolowa zręcznościówka samochodowa, która ostatnio ukazała się na pecety (test na stronie 38). **GRY** są ciekawe, czy wytrzyma ona konkurencję z udanymi filmami Luca Bessona – Taxi i Taxi 2. I zastanawiają się, jak twórcy zamierzają sfilmować grę, która w zasadzie nie ma fabuły.

Nareszcie doczekaliśmy się gry z Robinem Hoodem, legendarnym obrońcą uciśnionych

W lesie będziemy szkolić drużynę w walce i skradaniu się

Nasz bohater świetnie strzela z łuku, ale też doskonale wspina się i ogłusza wrogów

Walka na miecze będzie istotnym elementem gry

Robin Hood: The Legend of Sherwood[1]

Gra strategiczna na PC | Autorzy ciekawego Desperados tworzą kolejną grę podobną do Commandos.

W ich najnowszej produkcji przeniesiemy się w czasy Robin Hooda i poprowadzimy jego wesołą drużynę broniącą uciśnionych przed złym księciem Janem. Pod naszą komendę trafi Robin, a także Will Scarlet i ukochana bohatera – lady Marion. Każda z postaci będzie znała inne sztuczki. **GROM** podoba się opracowany przez twórców system walki na miecze. Podczas starcia zakreślimy myszką linię, a nasza postać odtworzy uderzenie. Z czasem będziemy wyprowadzali coraz bardziej skomplikowane ciosy. Po wykonaniu zadania wybierzemy następną misję spośród kilku dostępnych. Urządzimy zasadzki na bogaczy i przekupimy ich sługi, by pomogli nam dostać się do strzeżonych miejsc.

→Termin: *koniec 2003 r.*
Informacje: *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info*

Mały John i braciszek Tuck to najwierniejsi kompani Robina

[1] Ang. Robin Hood: Legenda Sherwood. Wymowa: Robin Hud: ledżend of szerłud

Rollercoaster Tycoon II[2]

Gra strategiczna na PC | W drugiej części tej znanej gry grafika będzie podobna, ale w rozgrywce nastąpił szereg zmian i usprawnień.

Tym razem wzniesiemy nasze parki rozrywki na dużo większej powierzchni. Kolejki zyskają wiele szczegółów, zaś goście naszego wesołego miasteczka będą zachowywać się bardziej realistycznie niż w poprzedniej części. Nareszcie też przestaną się gubić.

Jeśli znudzą nam się scenariusze przygotowane przez twórców gry, sami zaprojektujemy nowe. Wzniesiemy budowle, zalesimy teren i ustalimy cele zadania.

→Termin: *koniec 2002 r.*
Informacje: *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info*



W łatwy sposób sprawdzimy nastroje gości, dzięki czemu będziemy wiedzieli, które atrakcje im się podobają, a które należy przecenić



Na planszach liczących 256 na 256 kwadratów zmieszczą się najwymyślniejsze kolejki



Drobne ale ważne udogodnienie: dzięki ulepszonemu programowi gry zajrzymy w miejsca zasłonięte przez inne budowle

[2] Ang. Magnat kolejek górskich. Wymowa: rolerkouster tajkuun

Doniesienia

Snajper w America's Army

Autorzy popularnej gry sieciowej opublikowali darmowy dodatek, w którym wstępujemy do szkoły snajperskiej, a potem gramy na serwerach sieciowych z karabinem wyborowym. Niestety w opinii licznych graczy trening jest zbyt trudny. Cóż, nikt nie mówił, że snajperem zostaje się łatwo i szybko!

Barking Dog pod skrzydłami Take 2

Take 2 Interactive kupiło Barking Dog Studios, autorów jednej z wersji gry Counter-Strike oraz wyjątkowo udanego Homeworld: Cataclysm. Firma natychmiast po przejęciu zmieniła nazwę na Rockstar Vancouver. Podobną nazwę nosi firma Rockstar, która stworzyła dla Take 2 grę Grand Theft Auto III. Czyżby Rockstar Vancouver miała zajmować się jej kolejną częścią?

Nie będzie drugiej części Renegade'a

Twórcy serii gier strategicznych Command & Conquer z Westwood Studios ogłosili, że prace nad drugą częścią strzelaniny Renegade zostały wstrzymane. Następca Renegade'a miał przenieść nas w czasy znane miłośnikom serii Red Alert, która przedstawiała alternatywną historię Europy. W XX wieku dochodziło tam do wojny ze Związkiem Sowieckim.

Neverwinter Nights: przygoda 1001 błędu

Firma BioWare ogłosiła, że na oficjalnej stronie gry (**http://nwn.bioware.com**) gracze znajdą ponad 500 przygód stworzonych przez fanów gry. BioWare chwali dzieła miłośników Neverwinter Nights, **GRY** jednak nie znalazły pośród nich niczego ciekawego. W dodatku BioWare nie opublikowało jak dotąd łatki poprawiającej kampanię dla samotnego gracza i nic na ten temat nie ma do powiedzenia. Na usunięcie błędów gracze czekają już dwa miesiące. **GRY** mają nadzieję, że łatka pojawi się przed premierą polskiej wersji.

Big Scale Racing[1]

Gra symulacyjna na PC | Jeździliśmy już szybkimi bolidami Formuły 1 i samochodami rajdowymi. W tej grze jednak nie siądziemy za kierownicą żadnego pojazdu.

Z nadajnikiem radiowym w ręku będziemy brać udział w wyścigach modeli samochodów. Wszystkie auta będą dokładnym odwzorowaniem prawdziwych samochodów. Na początku rozgrywki uzyskamy dostęp tylko do niektórych pojazdów, ale robiąc postępy w grze, pokierujemy coraz lepszymi samochodzikami. Autorzy podkreślają, że gra będzie najprawdziwszym symulatorem, więc pełen sukces odniesiemy dopiero po długich godzinach treningów.

→Termin: *grudzień 2002 r.*
Informacje: *www.hdinteractive.nl*



Wyścigi małych samochodzików nie przyciągają wielkich tłumów



Maskotka przyniesie nam szczęście



Walka na zakręcie jest ostra. Jeśli mamy okazję, spychamy przeciwników z trasy

[1] Ang. Wyścigi w dużej skali. Wymowa: big skejl rejsing



Jeśli będzie nas na to stać, wybudujemy nawet wybiegi dla niedźwiedzi polarnych. Wtedy tłumy zwiedzających odwiedzą nasz ogród zoologiczny

Zoo Tycoon: Marine Mania[2]

Dodatek do gry strategicznej na PC | To już drugi dodatek do gry Zoo Tycoon, w której zarządzamy ogrodem zoologicznym. Tym razem do naszego zoo zakupimy rekiny, ośmiornice, delfiny i postaramy się zapewnić im odpowiednie warunki bytowania.

Poza 20 nowymi gatunkami zwierząt w Marine Manii znajdziemy również 21 gatunków podwodnych roślin, dzięki którym upiększymy baseny naszych nowych podopiecznych. Atrakcyjność zoo wzrośnie, jeśli będziemy organizować pokazy i zadbamy o to, aby miłośnicy zwierząt często podziwiali podwodną faunę i florę.

→Termin: *listopad 2002 r.*
Informacje: *APN Promise, ul. Zielna 39, 00-108 Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 654 90 64*

[2] Ang. Magnat zoo: Morska mania. Wymowa: zu tajkuun: merin menja

Pillage[3]

Gra strategiczna na PC, PS2 i GameCube'a | W przyszłości naszym światem rządzą despotyczne stworzenia, które zmuszają ludzi do zrezygnowania z technologii.

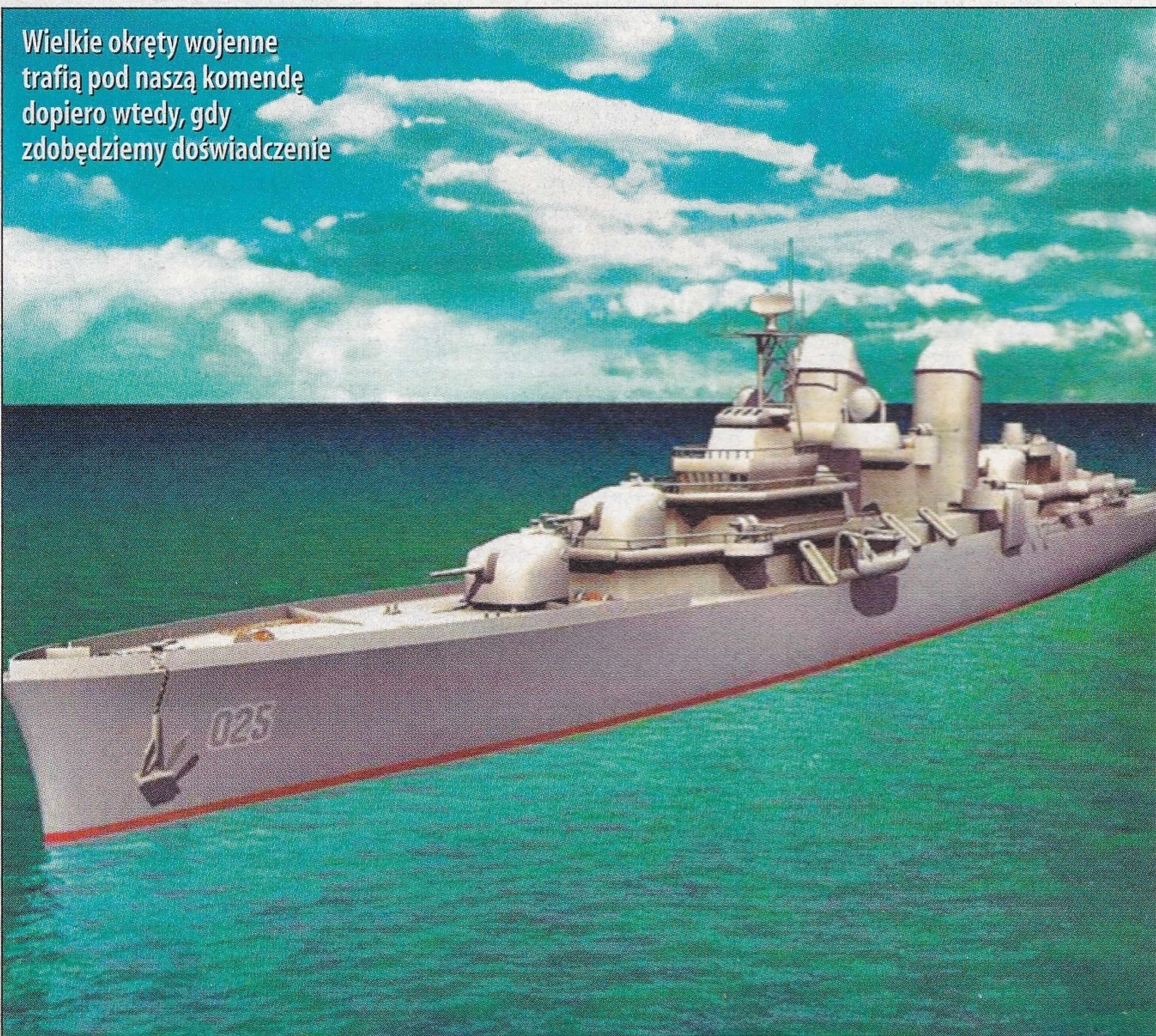
Wcielimy się w Lowa, który pomści wszystkich ludzi, którzy zginęli z rąk potworów. Wraz z siostrą i grupą wojowników Low stanie do walki z najeźdźcami, by uratować Ziemię. Rozgrywka i walka będą przebiegać w turach, zaś wraz z upływem czasu uzyskamy dostęp do coraz potężniejszych broni. Nasi bohaterowie będą mieli ograniczony zasięg wzroku. Jeśli zechcemy, zniszczymy każdy element otoczenia występujący w grze.

→Termin: *początek 2003 r.*
Informacje: *CD Projekt, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info*



Jeśli tylko mamy okazję, próbujemy zaatakować z zaskoczenia. W otwartej walce z wrogimi stworzeniami mamy dużo mniejsze szanse

[3] Ang. Plądrowanie. Wymowa: piledż



Wielkie okręty wojenne trafią pod naszą komendę dopiero wtedy, gdy zdobędziemy doświadczenie

Midway[4]

Gra strategiczna na PC | Przeniesiemy się w czasy drugiej wojny i weźmiemy udział w bitwach morskich. Będziemy dowodzić eskadrami floty brytyjskiej, amerykańskiej, japońskiej lub niemieckiej.

Gra będzie toczyć się we wszystkich okresach wojny, dzięki czemu wraz z upływem lat zauważymy zmianę sposobu prowadzenia walk morskich. Rozpoczniemy zabawę od dowodzenia małym stateczkiem, a zakończymy na stanowisku dowódcy grupy pancerników i lotniskowców.

→Termin: *połowa 2003 r.*
Informacje: *Cenega Poland, ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.cenega.pl*

[4] Wymowa: miduej. Nazwa archipelagu, przy którym w 1942 roku USA zadało Japonii klęskę na morzu

DOSKONAŁE GRY W PRZYSTĘPNEJ CENIE!

FAJNA CENA!

TERAZ WIELKIE HITY ZA 49.90!

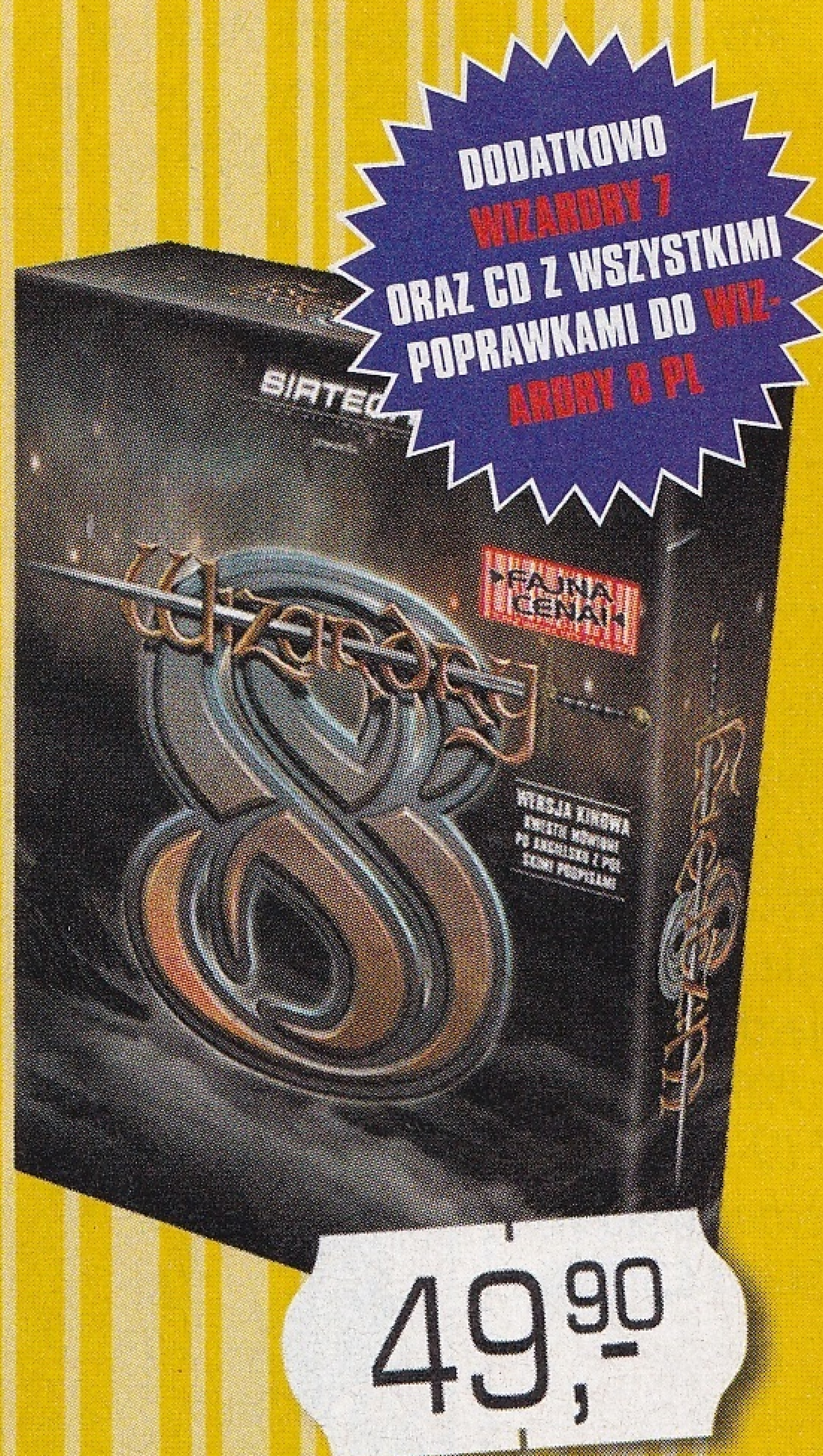
Po takiej naklejce poznasz naszą serię.

W ROLI TWOJEGO PILOTA PIOTR „GULCZAS" GULCZYŃSKI



49,90

DODATKOWO WIZARDRY 7 ORAZ CD Z WSZYSTKIMI POPRAWKAMI DO WIZARDRY 8 PL



49,90

EKSKLUZYWNE WYDANIE

PRZYSTĘPNA CENA

W serii „Fajna Cena" kupisz także:

- BATTLE ISLE 4
- COLIN McRAE RALLY 2.0
- DRACULA 2: OSTATNIE SANKTUARIUM
- DŻDŻOWNICA JIM 3D
- MDK 2
- NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ
- ODYSEJA
- PIZZA CONNECTION 2
- POKEMON PROJECT STUDIO BLUE
- POKEMON PROJECT STUDIO RED
- SACRIFICE
- SEA DOGS: PIRACI
- THE STING: KARIERA GANGSTERA
- ZAX: GALAKTYCZNY WOJOWNIK

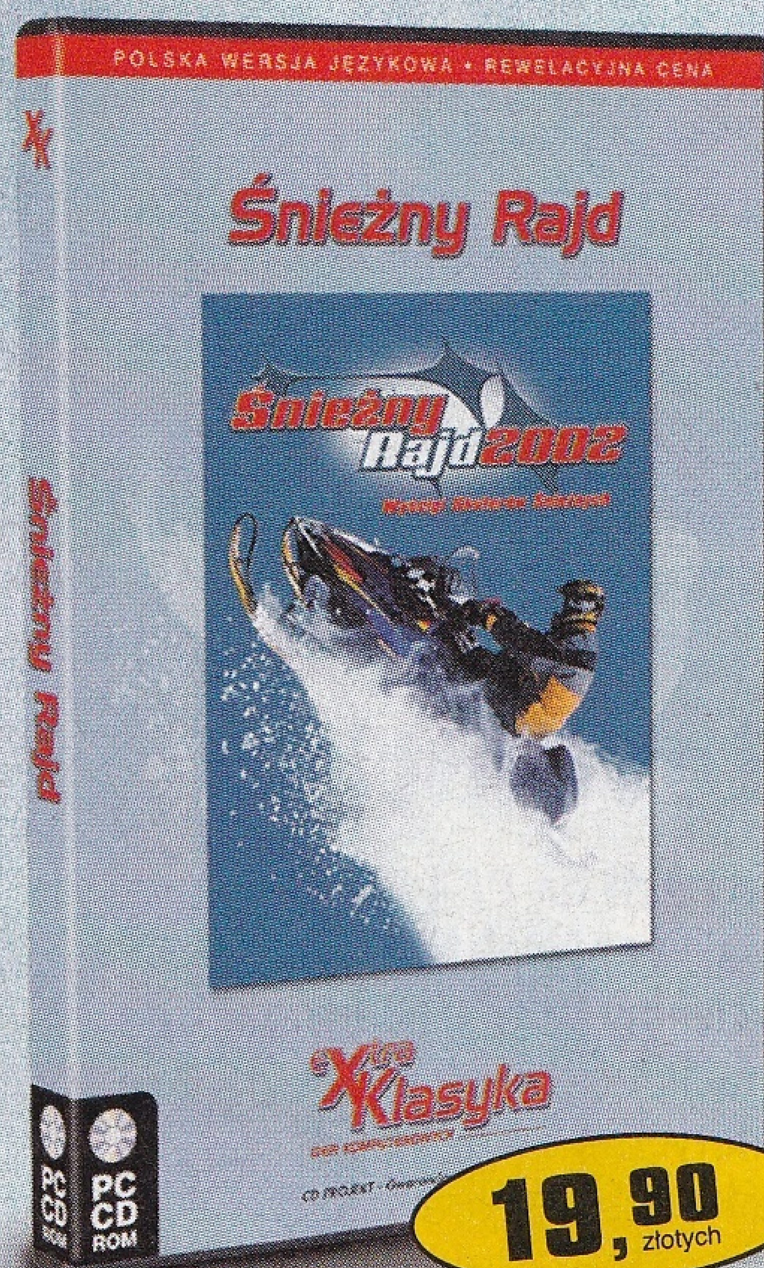
FAJNA CENA TO SERIA GIER, W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49,90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

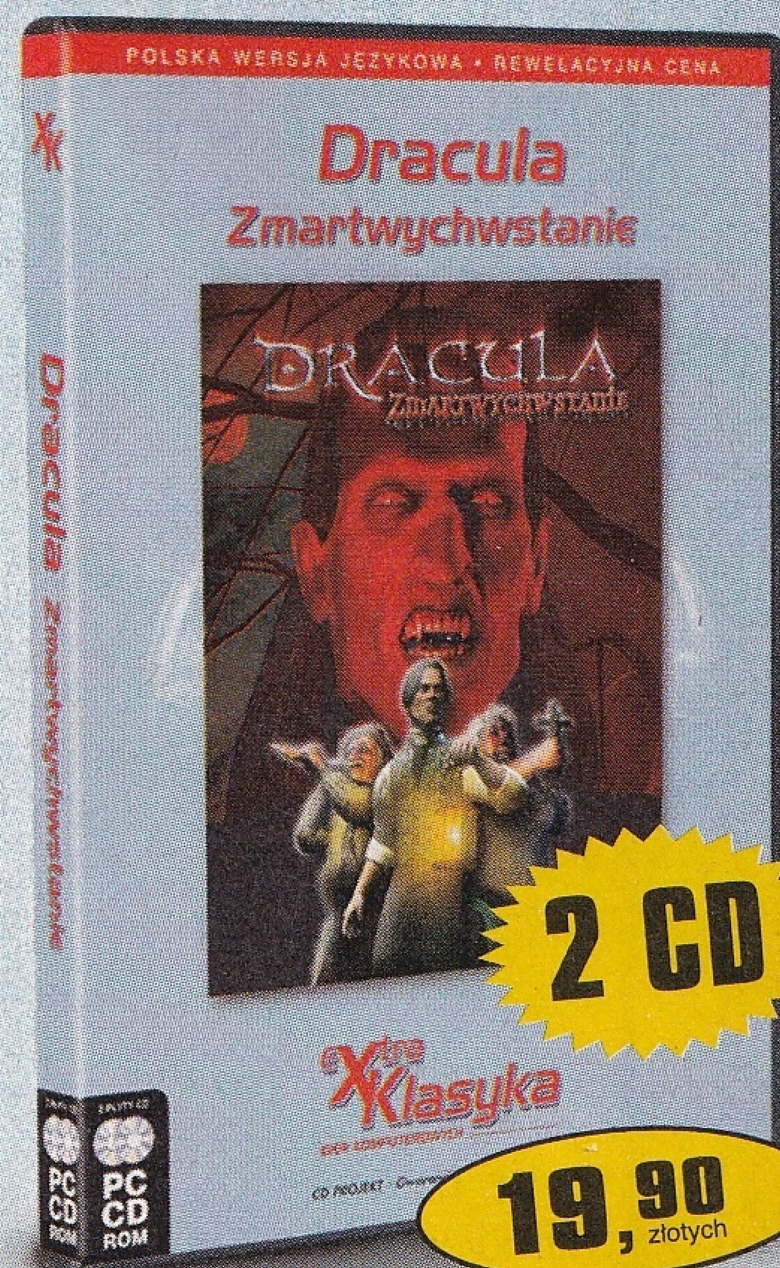
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

eXtra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH





W sprzedaży od 18 września!

Więcej informacji o grach pod adresem: www.cdprojekt.info

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

ALIEN NATIONS	19,90 zł	JAGGED ALLIANCE 2.5 (2CD)	19,90 zł
ARTHUR'S KNIGHTS (2CD)	19,90 zł	KRONIKI CZ. KSIĘŻYCA (2CD)	19,90 zł
ATLANTIS (4CD)	29,90 zł	LEW LEON (2CD)	19,90 zł
COLIN McRAE RALLY	19,90 zł	MESSIAH (2CD)	19,90 zł
CORSAIRS	19,90 zł	MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE	19.90 zł	MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł	ORIGINAL WAR (2CD)	19,90 zł
EXTREME ASSAULT	19,90 zł	PIZZA SYNDICATE	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł	POMPEI (2CD)	19,90 zł
FALLOUT 2	19,90 zł	RING (4 CD)	29,90 zł
FREESPACE (4 CD)	19,90 zł	SAGA	19,90 zł
FREESPACE 2 (4 CD)	29,90 zł	SETTLERS	19,90 zł
GIANTS (2CD)	19,90 zł	SETTLERS 2	19,90 zł
HELLBOY (2CD)	19,90 zł	TEST DRIVE 6	19,90 zł
HEROES I i II GOLD (2CD)	19,90 zł	TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł
HOPKINS FBI	19,90 zł	TOCA	19,90 zł
INSANE	19,90 zł	TOCA 2	19,90 zł
INVICTUS (2CD)	19.90 zł	WEHIKUŁ CZASU (2CD)	9,90 zł

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych.
Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.info

Doniesienia

Tony Hawk na zawsze z Activision

Tony Hawk, gwiazda deskorolkowej serii Tony Hawk's Pro Skater, podpisał umowę, która wiąże go z wydającą tę grę firmą Activision do... 2015 roku! Jeśli autorzy serii utrzymają tempo, w jakim ukazywały się pierwsze trzy części, ostatnia gra spod znaku Tony'ego Hawka będzie nosiła numer 17.

Odświeżanie Jagged Alliance 2

Firma Strategy First w najbliższym czasie planuje wydanie specjalnej wersji strategii Jagged Alliance 2 noszącej tytuł Gold Pack. Będzie on zawierał zarówno podstawową grę, jak i jej rozszerzenie – Unfinished Business. To jednak nie wszystko. W samym Jagged Alliance 2 zobaczymy bronie i rozwiązania wprowadzone dopiero w dodatku.

Autorzy Tribes założyli nową firmę

Ośmiu twórców dwóch części doskonałej sieciowej strzelaniny Tribes założyło firmę Ozo Interactive. Pomimo zmiany barw klubowych autorzy pozostają przy swoich upodobaniach. Pracują bowiem nad grą Metal Drift, którą opisują jako grę sieciową dużej skali z akcentem na pojazdy i współdziałanie drużynowe. Czyli wierną kopię gier z cyklu Tribes.

Dwa nowe Konflikty

Gra Conflict: Desert Storm dopiero co trafiła do sklepów, ale już teraz autorzy zapowiedzieli jej kolejne dwie części. W Conflict: Desert Sabre ponownie trafimy do Iraku, tym razem jednak podczas operacji Pustynna Tarcza, zaś Conflict: Missing Presumed Dead przeniesie nas w 1968 rok, w sam środek Ofensywy Tet w Wietnamie.

Pierwsza popularna sieciowa gra konsolowa

Po raz pierwszy w rankingu gier sieciowych pojawiła się gra konsolowa. W raporcie serwisu iGames (**www.igames.org**) trójwymiarowa strzelanina Halo w wersji na Xboxa znalazła się na szesnastym miejscu wśród gier internetowych.



Czeka nas ciężka walka w okopach. Przekradając się, zaskoczymy nieprzyjaciół

Medal of Honor: Allied Assault Expansion Pack[1]



Weźmiemy też udział w bitwach na otwartym polu

Dodatek do gry akcji na PC | Poznamy nową postać w serii Medal of Honor: sierżanta Jacka Barnsa, który ląduje w Europie dzień przed rozpoczęciem inwazji w Normandii i wykonuje szereg zadań na tyłach wroga.

Barns spotka się z brytyjskimi komandosami i wraz z nimi wykona dziewięć misji, których zwieńczeniem będzie oblężenie Berlina. Autorzy chcą odtworzyć niesamowity nastrój Allied Assault, dlatego też w jednym z zadań weźmiemy udział w olbrzymiej bitwie pancernej w Ardenach. Naszym zadaniem będzie wtedy po prostu przeżycie ostrzału niemieckiej artylerii.

→Termin: *koniec 2002 r.*
Informacje: *Cenega Poland, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.cenega.pl*

[1] Ang. Order Honoru: Atak aliancki – pakiet rozszerzający. Wymowa: medal of onor: elajd esolt ekspanszyn pak. Jest to tytuł roboczy gry

Revolution[2]

Gra akcji na PC | Przeniesiemy się w niedaleką przyszłość i wcielimy w pracownika Korporacji tworzącej ulepszoną genetycznie rasę ludzi.

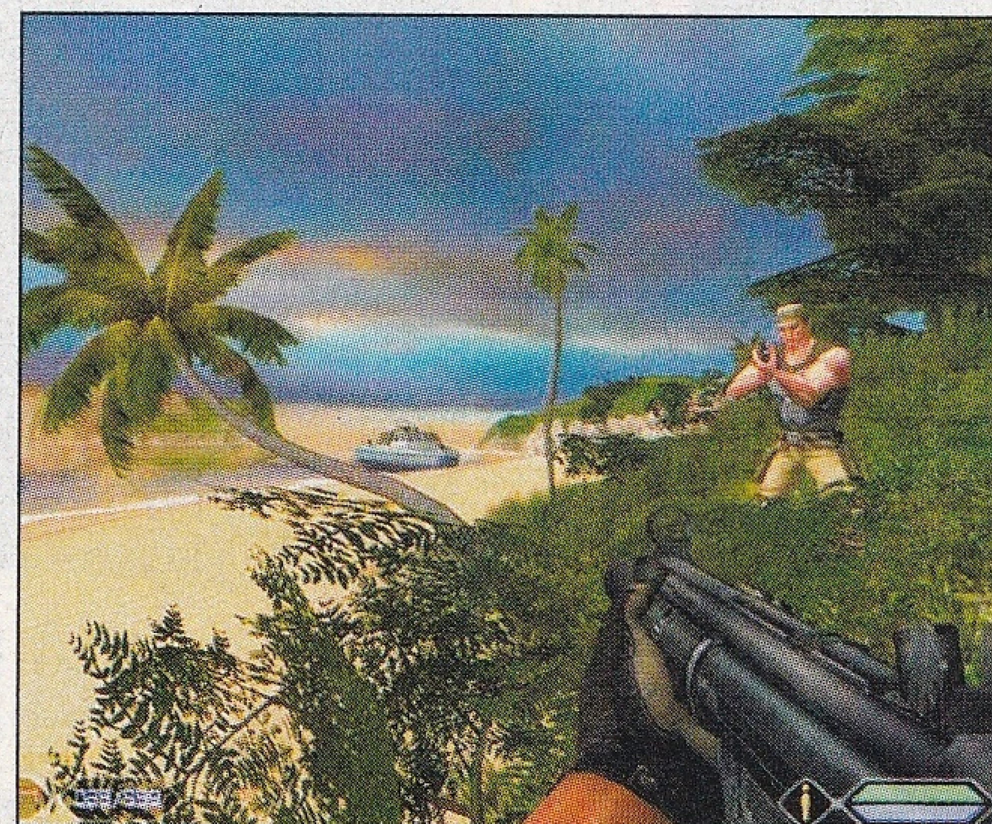
Skontaktuje się z nami ruch oporu, który obawia się pojawienia nadczłowieka. Gra ma się składać z ponad 30 misji, podczas których wykonamy zadania tak dla Korporacji, jak i dla ruchu oporu. Wrogów pokonamy za pomocą dziewiętnastu broni. Będziemy też prowadzić różne pojazdy.

→Termin: *koniec 2002 r.*
Informacje: *LEM, 02-916 Warszawa, ul. Chochołowska 3c, tel. (0 prefiks 22) 642 81 65, www.lem.com.pl*



Autorzy chwalą się, że opracowali zaawansowany fizyczny model świata gry, dzięki któremu zniszczymy dowolne elementy otoczenia

[2] Ang. Rewolucja. Wymowa: rewoluszyn



Polinezyjskie krajobrazy zachwycają pięknymi kolorami. Natomiast sylwetki wrogów budzą zastrzeżenia GIER. Wyglądają one zbyt płasko i nienaturalnie

Far Cry[3]

Gra akcji na PC | Nasz bohater przeniesie się na polinezyjskie wysepki, gdzie szalony naukowiec prowadzi niebezpieczne eksperymenty.

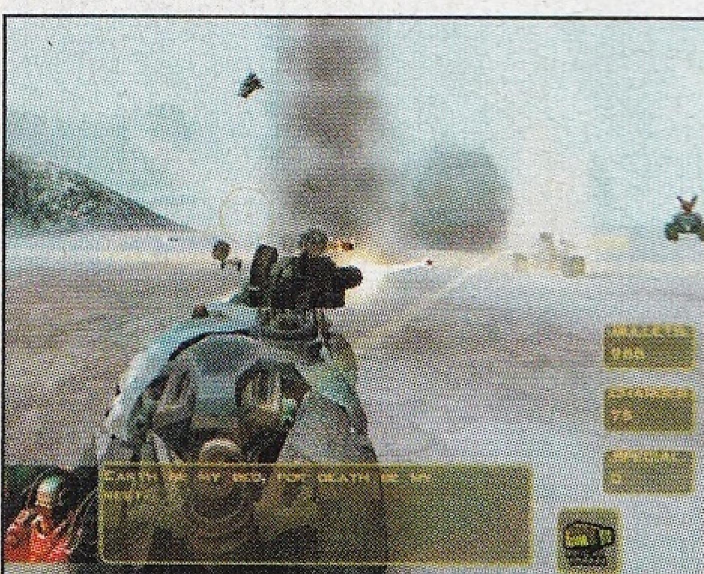
Wrogowie mają być doskonale uzbrojeni, dlatego też często będziemy się ukrywać przed ich wzrokiem. Szczególnie groźne będą gigantyczne dinozaury. Autorzy zachwalają nie tylko uzbrojenie, ale i inteligencję przeciwników, którzy mają się sprawnie przegrupowywać i koordynować ataki.

→Termin: *połowa 2003 r.*
Informacje: *LEM, 02-916 Warszawa, ul. Chochołowska 3c, tel. (0 prefiks 22) 642 81 65, www.lem.com.pl*

[3] Ang. Odległy krzyk. Wymowa: far kraj

Bandits[4]

Gra akcji na PC | W mrocznym i brutalnym świecie po wojnie atomowej staniemy na czele gangu samochodowego.

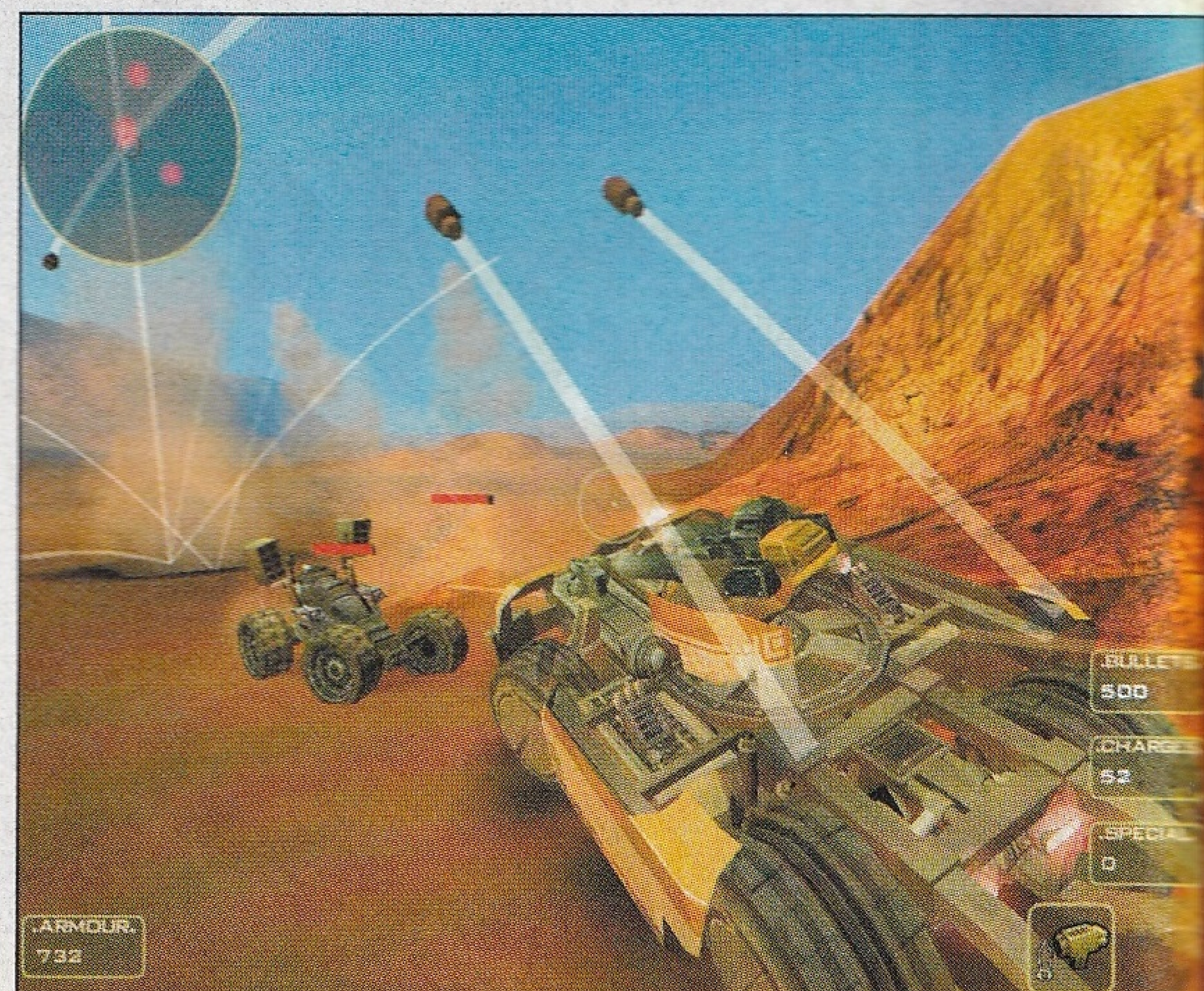


W naszym celowniku pojawi się 30 rodzajów wymyślnych wozów

Nasze auta będą wyposażone w najnowsze zdobycze techniki. Będziemy strzelać do wrogów z karabinów maszynowych, zaatakujemy ich również rozmaitymi rodzajami rakiet. Autorzy twierdzą, że ważnym elementem gry będzie tryb zabawy dla wielu osób.

Wedle tych samych obietnic grafika będzie wyglądać pięknie. Ma to jednak swoją cenę: program gry wykorzysta wszystkie nowatorskie techniki tworzenia obrazu, przez co do płynnej zabawy będziemy potrzebowali drogiej karty graficznej nowej generacji.

→Termin: *grudzień 2002 r.*
Informacje: *www.grin.se*



Nie będziemy walczyć wręcz – nie wyjdziemy z pojazdów

[4] Ang. Bandyci. Wymowa: bendits



WZLOTY

Gry Activision nareszcie w rozsądnych cenach

Gry firmy Activision znane są w Polsce z dwóch powodów. Pierwszym jest wysoka jakość, drugim – koszmarnie wysokie ceny (powyżej 150 złotych!) i angielskie wersje.

Ta sytuacja nareszcie się nieco zmieniła. Od września wiele starszych gier Activision sprzedawanych jest po przystępnych cenach. W wydawanej przez firmę LEM serii Xplosive kupujemy takie hity, jak Quake II czy Tony Hawk's Pro Skater 2 za 39,90 złotych. Strzelanina Sin z dodatkiem Wages of Sin sprzedawana jest za 29,90 złotych. Najtaniej (19,90) kosztuje wiekowy Heretic II.

GRY cieszą się z tego posunięcia, choć żałują, że wspomniane gry nie ukazały się po polsku. Mamy nadzieję, że Activision zdecyduje się także na obniżenie cen swoich nowości!

UPADKI

Nieziemskie kłopoty z Lilo i Stichem

Gra Lilo i Stich: Nieziemskie kłopoty to komputerowa wersja animowanego filmu Disneya. Jej podtytuł okazał się feralny dla polskiego wydania. Do naszych sklepów trafiła wersja z angielskimi tekstami i napisami w języku... niemieckim.

GRY doceniają fakt, że CD Projekt, polski wydawca Disneya, przyznaje się do błędu i obiecuje wymienić grę każdemu klientowi (na wersję z angielskimi napisami). Nie rozumiemy natomiast, dlaczego nikt w firmie nie sprawdził kierowanego do sklepów produktu. Zaś najchętniej widzielibyśmy gry Disneya wydawane po polsku. Wszak przeznaczone są dla młodszych graczy, którzy często nie znają ani niemieckiego, ani angielskiego.

NA CZASIE

Jeszcze kilka tajnych dni ● Szarża PLAYA ● Jak co roku London by night

NA KWASIE

Chcesz reklamy – rób bez japiszonów! ● Żałosne próby przemytu ● Południe przegrywa wojnę secesyjną

Specnaz: Project Wolf [1]



Specnaz opiera swą skuteczność nie na technice, lecz na brutalnej sile



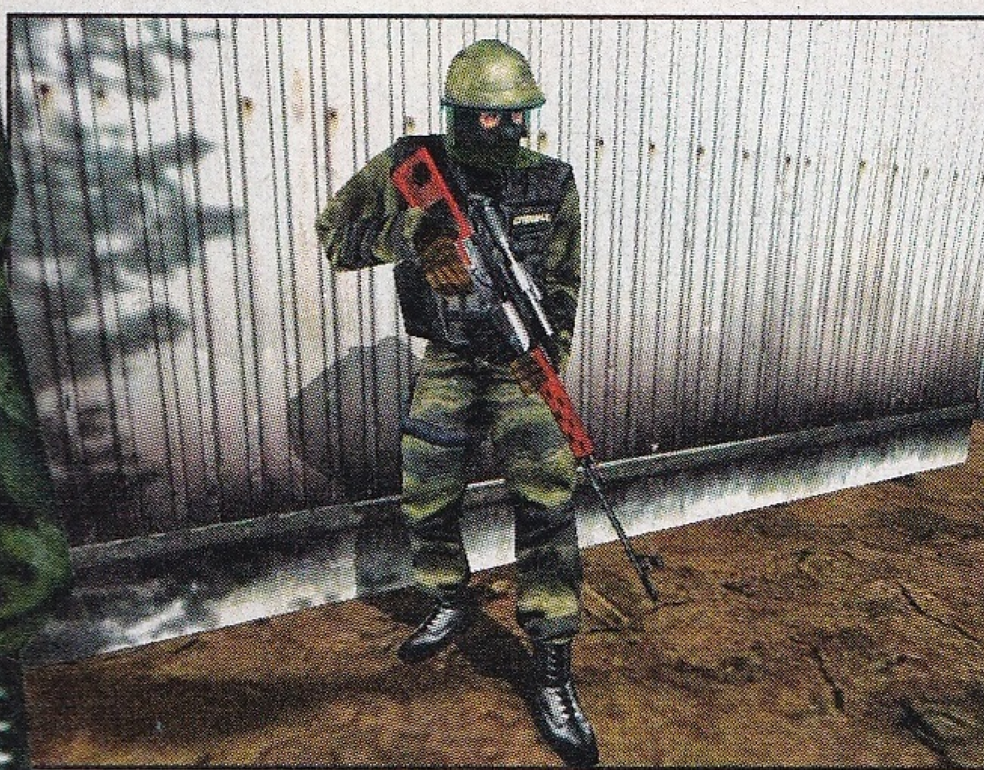
Żołnierze Specnazu działają zazwyczaj w kilkuosobowych oddziałach

Gra akcji na PC | Nareszcie ukaże się gra o elitarnych rosyjskich oddziałach specjalnych.

Przeniesiemy się w przyszłość, zostaniemy przydzieleni do jednego z pododdziałów Specnazu i podążymy tropem skradzionych głowic nuklearnych. Terenem misji będą takie kraje, jak Afganistan, Jemen czy Uzbekistan. Wykorzystamy wyposażenie wzorowane na prostym, ale słynnym ze skuteczności ekwipunku Specnazu.

Co ciekawe, w niektórych misjach wesprze nas amerykański odpowiednik Specnazu, elitarny Delta Force. Zaś we wszystkich zadaniach będzie nam towarzyszyć... tytułowy tresowany wilk, który na przykład przeniesie materiały wybuchowe przez posterunki wroga.

→ **Termin:** *koniec 2002 r.*
Informacje: *www.byte.sk*



↑ W większości gier żołnierze Specnazu są naszymi najtrudniejszymi wrogami. W tej będziemy nimi dowodzić



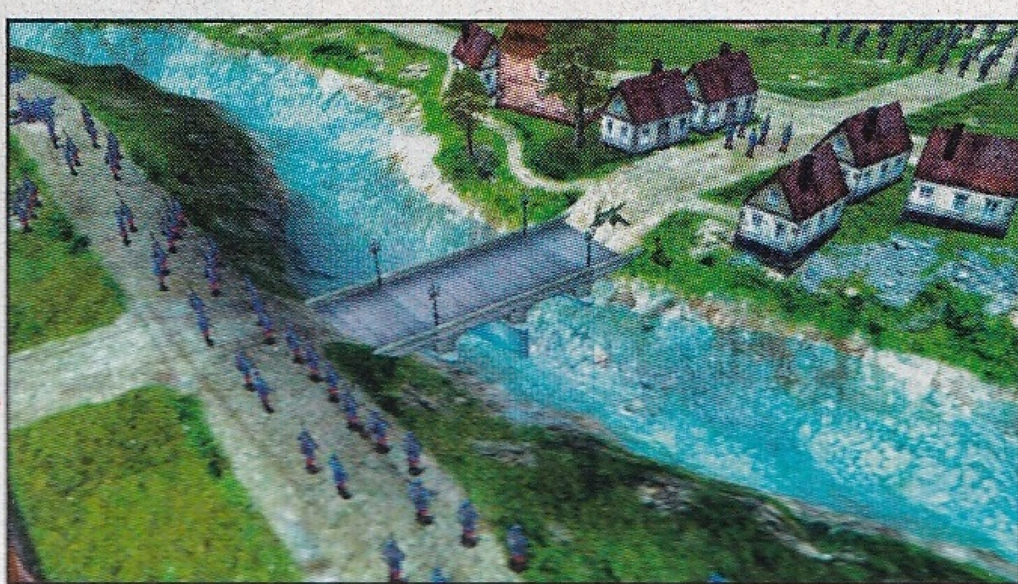
Będziemy nie tylko walczyć, ale także otwierać zamki i łamać zabezpieczenia elektroniczne

[1] Ang. Specnaz: Projekt Wilk. Wymowa: specnaz: prodżekt łulf. Specnaz to skrót od rosyjskich słów specjalnoje naznaczenie – specjalne przeznaczenie (oddziałów)

1914: The Great War [2]



← Bitwy będą się toczyć na rozległych, trójwymiarowych planszach. Grafika jednak nie wygląda na dopracowaną. Budynkom brak szczegółów



Ciekawe, jak pojazdy przejeżdżają tym mostem, który znajduje się poniżej poziomu drogi →

Gra strategiczna na PC | Przeniesiemy się w rok 1914 i wcielimy w dowódcę alianckiego bądź niemieckiego. Rozegramy kampanie składające się z 15 misji dla każdej ze stron.

Każda wygrana misja przyniesie nam kolejne odznaczenia, a nasi podkomendni zdobędą doświadczenie i będą lepiej sprawować się w boju. W 1914: The Great War będziemy też walczyć w sieci przeciwko trzem innym osobom. **GRY** cieszą się, że powstaje strategia poświęcona temu zaniedbywanemu przez twórców okresowi.

→ **Termin:** *początek 2003 r.*
Informacje: *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info*

[2] Ang. Wielka wojna. Wymowa: grejt łor

Wilcze gniazdo



Ta historyczna powieść fantasy toczy się w XVII wieku na wschodnich rubieżach Rzeczypospolitej

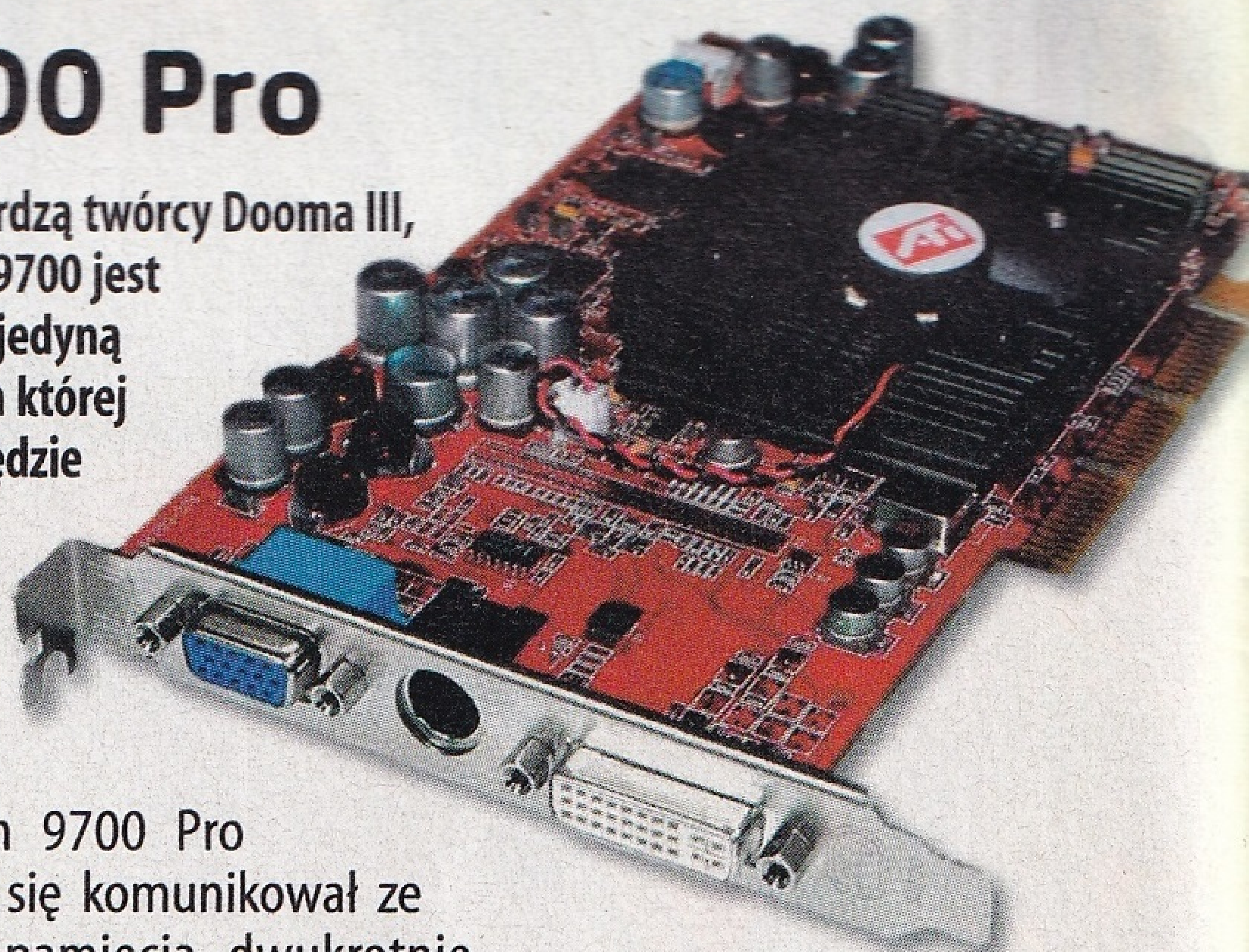
Książka ta już trafiła do sklepów. Jej autor, redaktor **GIER** Jacek Komuda, obecnie przygotowuje też scenariusz gry komputerowej Wiedźmin.

→ **Informacje:** *www.fabryka.pl*
Cena: *26,99 zł*

ATI Radeon 9700 Pro

Firma ATI obiecuje, że jej najnowsza karta graficzna pokona konkurencję, czyli produkty z serii GeForce tworzone przez firmę nVidia.

Procesor graficzny Radeona 9700 Pro będzie działał z prędkością 325 MHz, podczas gdy jego pamięć (128 MB) osiągnie aż 620 MHz. Szybkość jest ważna, ale głównym atutem nowej karty ma być szereg nowoczesnych efektów, dzięki którym na ekranie zobaczymy szczegółową i piękną grafikę.



Jak twierdzą twórcy Dooma III, Radeon 9700 jest obecnie jedyną kartą, na której ta gra będzie płynnie działała

Radeon 9700 Pro będzie się komunikował ze swoją pamięcią dwukrotnie wydajniej niż obecnie dostępne karty graficzne.

→ **Informacje:** *www.ati.com*
Cena: *ok. 2000 zł*

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
Lego Island Extreme	Electronic Arts	wrzesień 2002
FABULARNE i PRZYGODOWE		
Coś (The Thing) (PL)	Computer Artworks	IV kwartał 2002
Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	Bethesda Softworks	listopad 2002
Icewind Dale 2 (PL)	Black Isle	wrzesień 2002
Mistmare (PL)	Arxel Tribe	koniec 2002
Neverwinter Nights (PL)	BioWare	październik 2002
Paradise Cracked (PL)	Buka Entertainment	IV kwartał 2002
Prisoner of War (PL)	Codemasters	październik 2002
Ring II (PL)	Arxel Tribe	wrzesień 2002
STRATEGICZNE		
Airline Tycoon Evolution (PL)	Monte Cristo Multimedia	wrzesień 2002
Battlefield: 1942	Electronic Arts	wrzesień 2002
Beach Life (PL)	Eidos Interactive	wrzesień 2002
Conflict: Desert Storm (PL)	SCI	wrzesień 2002
Dragon Throne: Bitwa o Czerwone Klify (PL)	Strategy First	październik 2002
Empire Earth: Art of Conquest (PL)	Sierra Entertainment	IV kwartał 2002
Frontline Attack: War over Europe	Zuxxez	wrzesień 2002
Gladiators (PL)	Eugen Systems	listopad 2002
Hotel Giant (PL)	JoWooD Productions	listopad 2002
Industry Giant 2 (PL)	JoWooD Productions	październik 2002
Legion (PL)	Paradox	grudzień 2002
Master of Orion 3 (PL)	Infogrames	październik 2002
Medieval: Total War	Activision	wrzesień 2002
Patrician II: Quest for Power (PL)	Strategy First	grudzień 2002
Polanie II (PL)	Reality Pump	IV kwartał 2002
Prisoner of War (PL)	Codemasters	październik 2002
SimCity 4	Electronic Arts	IV kwartał 2002
Sudden Strike: Total War II (PL)	INtex Publishing	wrzesień 2002
The Celtic King (PL)	Haemimont	wrzesień 2002
The Sims Online	Electronic Arts	IV kwartał 2002
War Commander (PL)	CDV	wrzesień 2002
SPORTOWE		
FIFA 2003	Electronic Arts	IV kwartał 2002
Football Manager 2003	Electronic Arts	wrzesień 2002
NBA Live 2003	Electronic Arts	IV kwartał 2002
NHL 2003	Electronic Arts	wrzesień 2002
Scooter Pro	TopWare	wrzesień 2002
SYMULACYJNE I WYŚCIGI		
Beam Breakers (PL)	Similis	wrzesień 2002
Echelon: Wind Warriors (PL)	Buka Entertainment	IV kwartał 2002
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	IV kwartał 2002
TOCA Race Driver (PL)	Codemasters	grudzień 2002
GRY AKCJI		
Auryn Quest	TopWare	październik 2002
Bounty Hunter	Electronic Arts	wrzesień 2002
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	IV kwartał 2002
Doom III	Activision	koniec 2002
Duke Nukem Forever (PL)	3D Realms	koniec 2002
Harry Potter i komnata tajemnic (PL)	Electronic Arts	IV kwartał 2002
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos Interactive	wrzesień 2002
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Activision	I kwartał 2003
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	IV kwartał 2002
Necrocide: The Dead Must Die	NovaLogic	wrzesień 2002
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	Codemasters	listopad 2002
SWAT 4: Urban Justice (PL)	Sierra Entertainment	koniec 2002
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos Interactive	IV kwartał 2002
DLA DZIECI		
Arthur: Konkurs dobrych uczynków (PL)	TLC	październik 2002
Dalmatyńczyki (PL)	Disney Interactive	październik 2002
Hugo w Kosmosie (PL)	ITE Media	IV kwartał 2002
Mapeciątka (PL)	Compedia	listopad 2002
Nu Pogodi (PL)	1C	IV kwartał 2002
Piękna i Bestia (PL)	Disney Interactive	listopad 2002
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	Ubi Soft	koniec 2002

Mafia

Gra zręcznościowa na PC | W epoce jazzu, prohibicji i bezkarnych gangów wspinamy się na szczyt mafijnej hierarchii!

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w młodego taksówkarza, Tommy'ego, który przez przypadek zostaje wciągnięty w brutalną wojnę dwóch zwaśnionych rodzin mafijnych. Pod przemocą pomagamy w ucieczce gangsterom z rodziny Salierich. W akcie zemsty ludzie Moriellich niszczą nasz samochód.

Pozbawieni środków do życia zbaczamy na złą drogę i zwracamy się o pomoc do dona Salieriego. Na początku wykonujemy drobne zlecenia. Niszczymy samochody przeciwników, sprawdzamy się jako taksówkarz, podwozimy gangsterów. Po pewnym czasie zaczynamy używać broni, startujemy w sfingowanych wyścigach samochodowych, rabujemy bank, na zlecenie likwidujemy konkurentów i ochraniamy naszych mocodawców. Misje są zróżnicowane i zazwyczaj składają się z kilku pojedynczych zadań. Jedne wypełniamy szybko, inne trwają nawet kilka godzin.

Na miejsce akcji dojeżdżamy pięknie odtworzonymi samochodami z lat dwudziestych i trzydziestych. Ich osiągi, zachowanie na drodze i odporność na zniszczenia są takie jak w oryginalnych wozach.

W miarę rozwiązywania kolejnych zadań na naszym parkingu pojawiają się nowe, ofiarowane nam przez mafię, wozy, a mechanik uczy nas włamywać się do tych, które stoją na ulicy.

Nie przejmujemy się policją, gdyż jej funkcjonariusze są przekupieni. Konkurencyjni mafiosi wykazują się inteligencją. Otaczają nas, gdy są w przewadze i kryją się, gdy mamy większą siłę ognia.

Podczas jazdy strzelamy, wystawiając rękę za okno. Co ważne, przemoc w Mafii nie dotyka postronnych i niewinnych ludzi. Naszym celem są przestępcy, a w grze nie ma atmosfery chaotycznej brutalności i kultu zniszczenia.


Miasto Lost Heaven, w którym toczy się gra, przypomina Chicago


W obskurnych dzielnicach i mrocznych zaułkach mafia po cichu załatwia swoje interesy

Oprócz pistoletu maszynowego Thompson do dyspozycji mamy też rewolwery, strzelby, karabin snajperski i kij baseballowy

TECHNIKALIA

Mafia to trójwymiarowa gra akcji, w której obserwujemy świat zza pleców bohatera. W trakcie zwiedzania Lost Heaven podziwiamy odwzorowane ze szczegółami wielkie miasto: gmachy śródmieścia górujące nad lichymi kamieniczkami, gdzie na sznurach suszy się pranie, gwarne bulwary i zatęchłe porty.

Animacja aut i postaci jest wyśmienita. Gdy gnamy przez ulice, nasz samochód podskakuje na tramwajowych torach. Wiele sekwencji powstało na podstawie przeniesionych do komputera ruchów żywych aktorów. Podczas licznych filmowych przerywników, tworzonych przez program gry, obserwujemy nawet dokładną mimikę twarzy bohaterów!

W trakcie akcji słuchamy świetnej muzyki jazzowej. Idealnie komponuje się ona z tematyką i nastrojem gry. Niestety Mafia ma wysokie wymagania sprzętowe.



Ogromne wrażenie robią realistyczne podmiejskie krajobrazy. Również postacie zachowują się jak żywe

WERDYKT

Pozbawiona bezsensownej, przesadnej brutalności Mafia zapowiada się na wielki przebój. **GROM** podoba się jej wysoka grywalność, szybkie tempo, ciekawe i zróżnicowane misje oraz wciągająca, choć niestety liniowa fabuła.

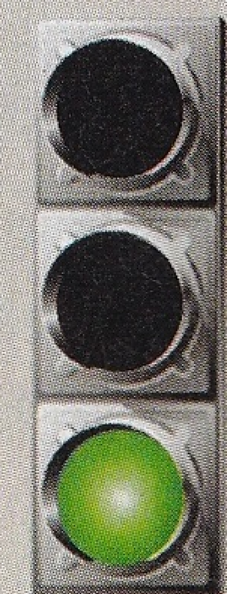
Mafia to doskonała propozycja dla dorosłych miłośników dynamicznej akcji w stylu GTA III. Tym bardziej że ukaże się po polsku.

Mafia

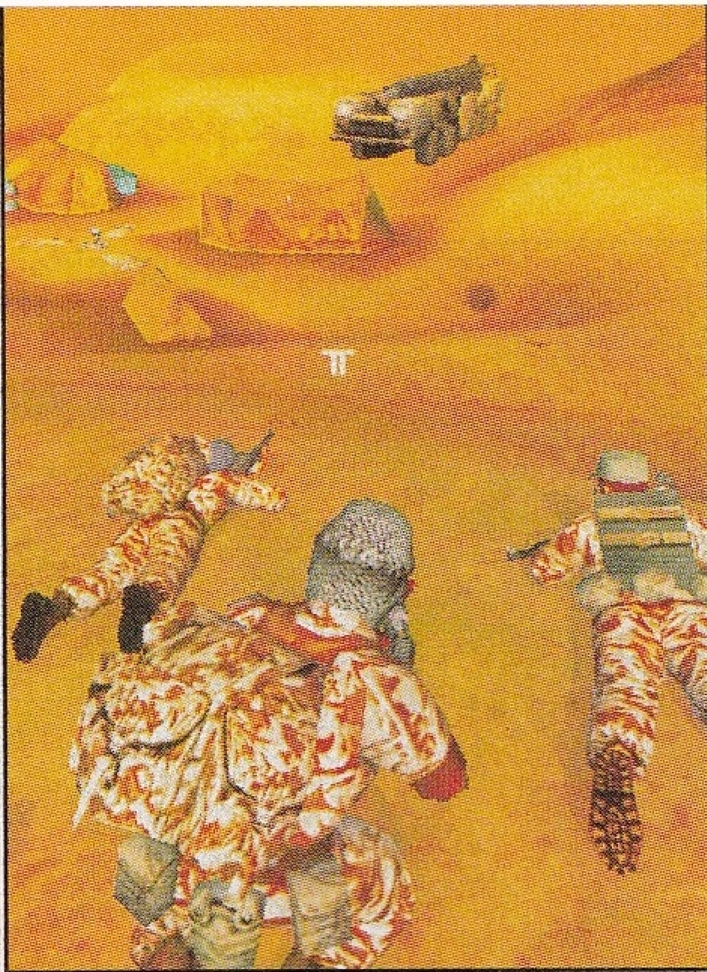



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Illusion Softworks
Polski wydawca	Play it!
Data wydania	październik 2002
Przewidywana cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 500, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:


celująca

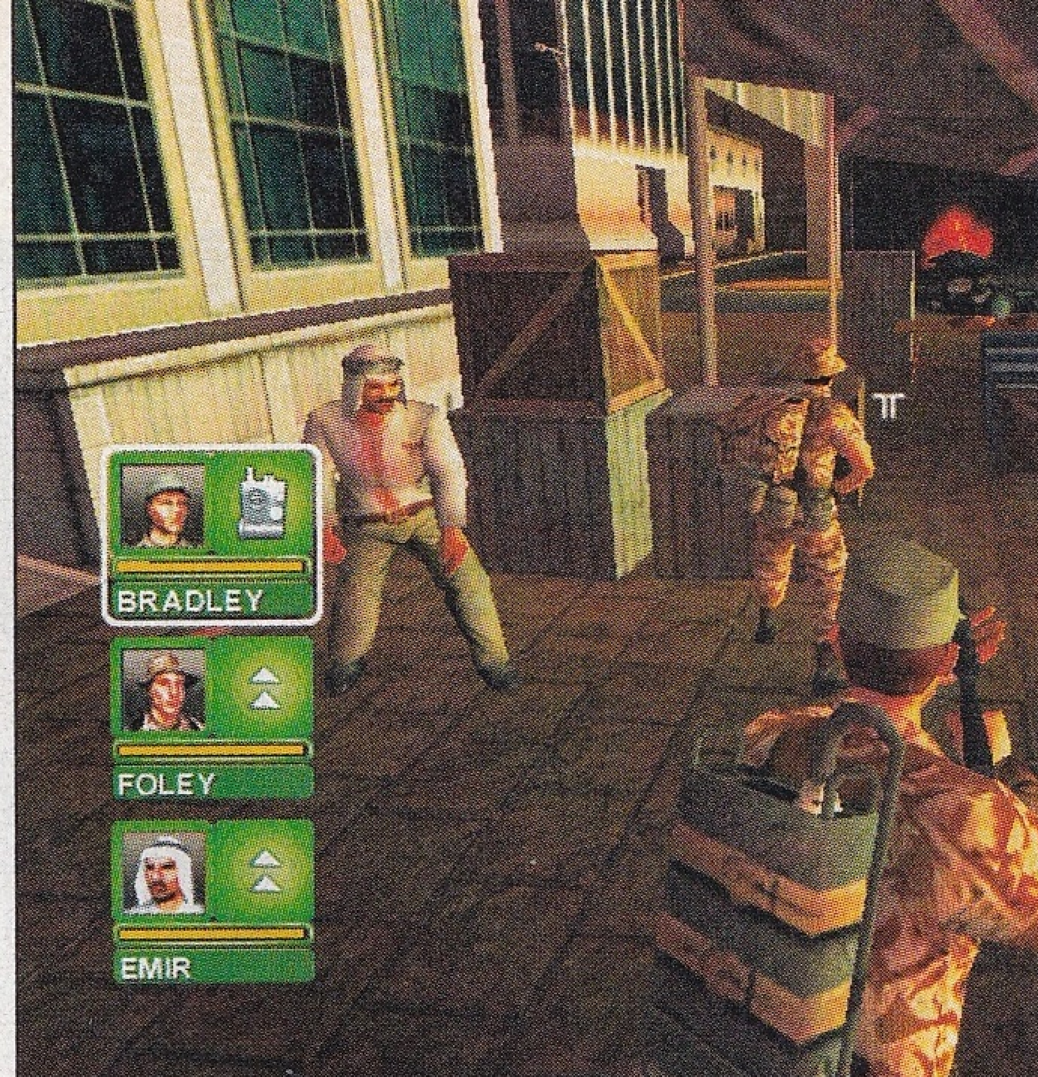

Samochodem po kolizji nie podjedziemy nawet pod średnio stromą górkę!


Zwykle kamera pokazuje akcję zza pleców. Jeśli chcemy, rozdzielamy oddział i wysyłamy komandosów w różne miejsca, a następnie przełączamy kamerę między nimi

Ang.: Konflikt: Pustynna Burza. Wymowa: konflikt: desert storm

Wojskowe instalacje, namioty i ekwipunek przypominają prawdziwy sprzęt używany w czasie Pustynnej Burzy





Nasi ludzie działają w różnym terenie. Wykonują akcje zarówno na pustyni, jak i w miastach

Conflict Desert Storm [1]

Gra zręcznościowa na PC | W czasie operacji Pustynna Burza obejmujemy dowództwo nad grupą komandosów wykonujących dywersyjne misje na głębokim zapleczu wroga

TREŚĆ GRY

Pustynna Burza była największą akcją lądową Stanów Zjednoczonych od czasów wojny w Wietnamie. W 1991 roku tysiące ludzi przerzucono w rejon Zatoki Perskiej, aby rozprawić się z irackim dyktatorem Saddamem Husajnem. Wśród żołnierzy, pilotów i saperów znalazły się również oddziały specjalne. To one namierzały cele dla samolotów, prowadziły zwiad czy niszczyły wyrzutnie rakiet. W Conflict: Desert Storm dowodzimy oddziałem amerykańskiej Delta Force lub brytyjskiego SAS – elitarnych jednostek komandosów.

Nasze zadania są zróżnicowane, ale zazwyczaj mało oryginalne. Maszerujemy w głąb Iraku, wysadzając wyrzutnie rakiet, stacje radarowe, likwidując wrogich oficerów i zbierając dane. Zdarzają się też ciekawsze misje. Na przykład w jednej z nich ratujemy kuwejckiego emira, który został zaatakowany na przedmieściach miasta Kuwejt.

Do dyspozycji mamy sprzęt wojskowy z początku lat dziewięćdziesiątych. Jest on już nieco przestarzały – na przykład w dzisiejszych czasach komandosi nie używają karabinu M16, tylko jego nowszej wersji. Nasz oddział składa się z czterech specjalistów z różnych dziedzin. Jest dowódca, snajper, ciężka piechota i zwiadowca. W trakcie misji zdobywamy doświadczenie i rozwijamy umiejętności.

TECHNIKALIA

Grafika jest prosta, ale szczegółowa. Animacje są płynne, a postacie poruszają się realistycznie. Elementy wyposażenia (na przykład menażka) podskakują, gdy nasi żołnierze biegną. Budynki zostały ciekawie zaprojektowane, a w środku oglądamy meble i wyposażenie.

Misje rozgrywają się o różnych porach dnia, czasami też walczymy w burzy piaskowej. **GRY** dawno nie widziały gry komputerowej, w której tak wiele uwagi poświęcono szczegółom uzbrojenia i wyposażeniu wojskowych baz. Dzięki temu lepiej wczuwamy się w nastrój i czasem niemal wydaje nam się, że gorący piasek smaga nasze twarze.

WERDYKT

Jedyną wadą Conflict: Desert Storm jest słaba inteligencja postaci kierowanych przez komputer. Żołnierze nie reagują na ostrzał wroga, który ukrywa się przed nimi, czasem otwierają ogień bez rozkazu. **GRY** mają nadzieję, że zostanie to poprawione w ostatecznej wersji.

Pomimo tej wady zabawa daje nam dużo satysfakcji. Przyjemne jest już samo zwiedzanie obiektów, oglądanie szczegółowo przedstawionych mebli i wyposażenia. Czekamy zatem z niecierpliwością na zapowiadaną przez wydawcę polską wersję tej gry.

W czasie gry zachwycają nas dopracowane elementy uzbrojenia komandosów

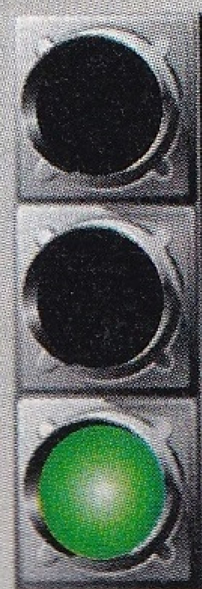
Snajper bez trudu likwiduje przeciwników z dużej odległości

Conflict: Desert Storm

OD 15 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	SCI/Pivotal Games
Polski wydawca	LEM
Data wydania	wrzesień 2002
Przewidywana cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	Win 98/2000/Me
Wymagania sprzętowe	PII 500, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 4 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bardzo dobre
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Xbox, PS2

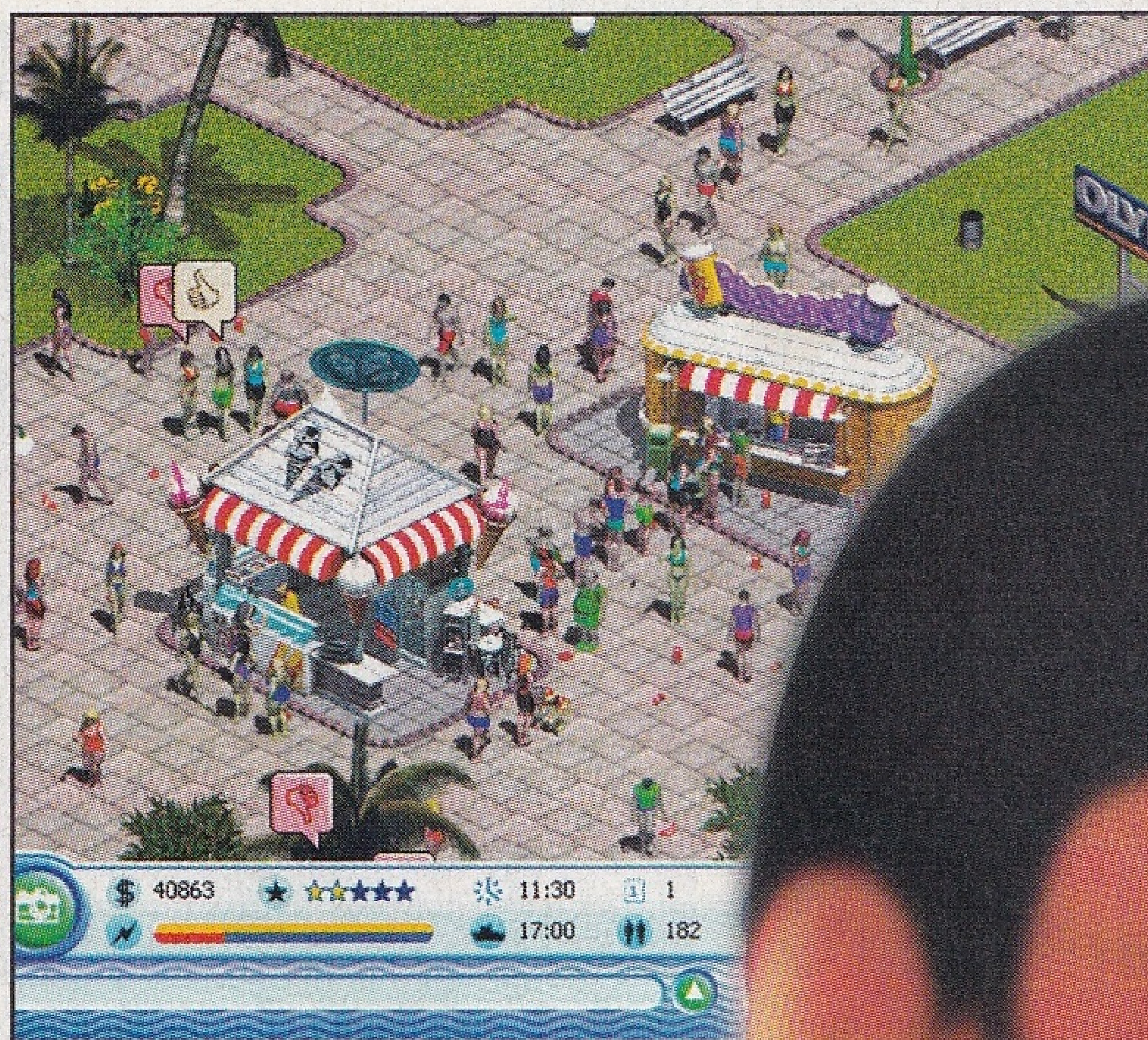
Prognoza:



bardzo dobra

Decydujemy, gdzie postawić nowy budynek, a zatrudnieni przez nas budowniczowie zajmują się całą resztą. Wznosimy przytulne domki, letnie restauracyjki i zakładamy skwery





Bary szybkiej obsługi otaczają stosy śmieci – powinniśmy zatrudnić sprzątaczki

Gra strategiczna na PC | **Dwoimy się i troimy, aby goście byli zadowoleni, opaleni i przywieźli z wakacji dobre wspomnienia**

Im sławniejszy jest nasz kurort, tym więcej wypoczywa w nim takich pięknych plażowiczek

Beach Life[1]

[1] Ang. Plażowe życie. Wymowa: bicz lajf

TREŚĆ GRY

Zarządzamy ośrodkiem wypoczynkowym dla miłośników plażowego życia. Na początku każdej rozgrywki dostajemy listę zadań, od których wykonania zależy wygrana i bierzemy się do roboty.

By klienci dobrze się bawili, budujemy baseny, wypożyczalnie sprzętu, salony gier i dyskoteki. Dbamy o higienę, stawiając natryski i toalety. Plażowicze nie mogą głodować, więc wznosimy bary, kawiarnie i restauracje. Dekorujemy ośrodek klombami i fontannami, stawiamy ławki i latarnie.

Życie towarzyskie w kurorcie trwa przez całą dobę, wymyślamy więc rozmaite atrakcje, aby goście bawili się też w nocy. Troszczymy się o stan techniczny budynków i dbamy o czystość ośrodka. Zatrudniamy pracowników i wyznaczamy im godziny pracy.

TECHNIKALIA

Grafika jest na dobrym poziomie. Nasi goście noszą barwne kostiumy kąpielowe i ręczniki ozdobione logiem gry. Budynki łatwo odróżniamy, jednak im więcej ich jest, tym trudniej szybko znaleźć potrzebny nam obiekt na mapie. Mapę zbliżamy lub oddalamy w miarę potrzeby. Zabawie towarzyszy plażowa muzyka pop, wybór utworów jest duży, a w czasie gry słyszymy odgłosy bawiącego się tłumu.

Menu zawiera wiele opcji, dzięki którym sprawdzamy, czy goście są zadowoleni i zapoznajemy się ze stanem technicznym budynków. Widzimy też poziom satysfakcji naszego personelu z wykonywanej pracy. Każde okno jest łatwo dostępne, a do obsługi gry wystarcza mysz.



WERDYKT

Beach Life nie stanowi przełomu w gatunku strategii ekonomicznych, ale zapowiada się interesująco. Zabawa powinna się spodobać wszystkim miłośnikom budowania i zarządzania. **GRY** z zaciekawieniem czekają na ukazanie się polskiej wersji językowej.

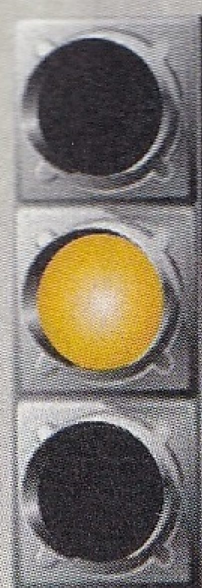
Pracownicy nie są anonimowi – każdy z nich ma imię, nazwisko i opinię o swojej pracy

Beach Life

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Eidos
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	wrzesień 2002
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	jeszcze nieznane
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	utrudniona
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

BEZ OGRANICZEŃ

Prognoza:



dobra

Gra strategiczna na PC | 22 czerwca 1941 faszystowskie Niemcy atakują ZSRR. Druga wojna światowa wkracza w decydującą fazę

Frontline Attack
War Over Europe[2]

TREŚĆ GRY

Jako dowódca wojsk pancernych decydujemy, którą ze stron konfliktu poprowadzimy do zwycięstwa (Niemców, Rosjan lub aliantów zachodnich) i toczymy szereg bitew układających się w kampanię. Walczymy na mroźnych równinach Rosji, desantujemy nasze oddziały na plażach Normandii lub przebijamy się z mozołem przez górzyste Włochy. Gra rozpoczyna się od niemieckiego najazdu na ZSRR i toczy się do grudnia 1944 roku.

W udostępnionej **GROM** wersji demonstracyjnej dowodzimy niemieckim oddziałem pancernym, który w szybkim ataku zdobywa umocnione pozycje wroga i niszczy pojazdy nieprzyjaciela.

Piechota to mięso armatnie. Ale w bunkrze broni się skutecznie

Grupa czołgów, którą dowodzimy, nie potrafi sformować szyku

TECHNIKALIA

Frontline Attack korzysta ze zmodyfikowanego programu gry Earth 2150. Mimo ulepszeń jest on jak na dzisiejsze standardy przestarzały. Pojazdy poruszają się sprawnie, ale są mało szczegółowe i zbyt podobne do siebie – rozróżniają je tylko wytrawni miłośnicy militariów.

Ostateczna wersja gry będzie miała opcję zabawy wieloosobowej, co **GRY** uważają za dużą zaletę.

WERDYKT

Frontline Attack jest przeciętną strategią. **GROM** nie podoba się zwłaszcza, że wydawca próbuje po raz kolejny sprzedać nam ten sam program (zastosowany już w grach Earth 2150 i World War III), zmieniając tylko tematykę.

Frontline Attack

15 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Zuxxez
Polski wydawca	TopWare Poland
Data wydania	wrzesień 2002
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/XP
Wymagania sprzętowe	jeszcze nieznane
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dostateczna

[2] Ang. Atak na linii frontu: Wojna w Europie. Wymowa: fronlajn attak: for ołwer jurop

Gra strategiczna na PC |

W kryptach i czeluściach budzą się moce, które pragną zawładnąć światem, aby przynieść ludziom śmierć i potępienie

Ściągawka na stronie 52

Disciple

Mroczne pror

Ang. Uczniowie, wyznawcy albo apostołowie. Wymowa: disajpols

TREŚĆ GRY

Po dziesięciu latach od zakończenia wielkich wojen legiony potępionych i hordy nieumarłych rozpoczynają walkę z imperium i górskimi klanami. Stajemy po jednej ze stron konfliktu i bierzemy udział w misjach tworzących mroczną sagę.

Disciples II to strategia turowa, w której rozbudowujemy stolicę, szkolimy wojska i tworzymy z nich drużyny pod wodzą bohaterów. Potem przemieszczamy je po wielkiej mapie strategicznej, odkrywamy nowe ziemie i zdobywamy miasta, a kiedy dochodzi do bitwy, przenosimy się na mapę taktyczną i wydajemy rozkazy oddziałom. W czasie walki jednostki stoją w miejscu w takim szyku, w jakim ustawiliśmy je wcześniej. Nawet kiedy atakują, nie zbliżają się do przeciwnika. Taki sposób prowadzenia starć przypomina konsolowe gry strategiczne. Duży wpływ na walkę ma szyk, w jakim uformowane są oddziały.

W czasie rozgrywki wynajdujemy czary. Do ich opracowywania potrzeba różnych typów energii magicznej, czyli many. W grze występują cztery jej rodzaje: mana śmierci, życia, kamieni runicznych i piekielna. Nasi bohaterowie często odwiedzają dziwne miejsca: ruiny, wieże i opuszczone domostwa. Zwykle po pokonaniu czyhających w nich potworów zdobywają magiczne przedmioty, złoto, czary, kule lub pergaminy.

Nasze oddziały zdobywają doświadczenie i podnoszą swoją wartość bojową, a bohaterowie awansują na wyższe poziomy doświadczenia i dzięki temu poznają dodatkowe umiejętności.

Przebieg rozgrywki przypomina inne strategie turowe, takie jak Heroes of Might and Magic IV czy Etherlords. **GRY** dostrzegają jednak w Disciples II wiele ciekawych pomysłów i przemyślanych rozwiązań, które sprawiają, że gra odróżnia się od konkurentów.

Chociaż jej twórcy używają sztampowych motywów fantasy, przedstawiają je w nowy sposób. Od pierwszej chwili zdumiewają nas niesamowite widoki i kolorystyka przywodząca na myśl filmy takie, jak Jeździec bez głowy, Braterstwo wilków czy Vidocq. Na mapie głównej, a także w czasie bitew, podziwiamy ponure krajobrazy: jesienne pola, czarne, bezlistne drzewa straszące poskręcanymi konarami, ruiny i cmentarze.

Pośród dzikich gór, z których wodospadami spływają potoki, walczymy z rabusiami i bandami chłopów. Staczamy bitwy z oddziałami wojska, atakują nas potwory, karły i demony, których oblicza przypominają bohaterów mrocznych baśni i pradawnych legend. →

s II

octwo

Disciples II: Mroczne proroctwo



Demony są sługami Bethrezena. To potwory z piekła rodem

Jeszcze lepsze wrażenie robią miasta. Hordy nieumarłych wznoszą wysokie wieże na zrujnowanych cmentarzyskach. Siedziby legionów potępionych to piekielne czeluście pełne powykrzywianych budowli, lawy, ognia i siarki. Górskie klany, czyli krasnoludy, wznoszą kamienne twierdze pośród gór. Imperium buduje strzeliste zamki i budowle nakryte kopułami. Ponure krajobrazy nadają grze mroczny nastrój, który sprawia, że wpatrujemy się w ekran z zapartym tchem.

Fabuła gry jest ciekawa, dopracowana i inna dla każdej ze stron. W czasie kolejnych misji tworzących sagę poznajemy mroczną historię okrutnych wojen czterech ras, która dobrze pasuje do ponurego świata pełnego koszmarów.

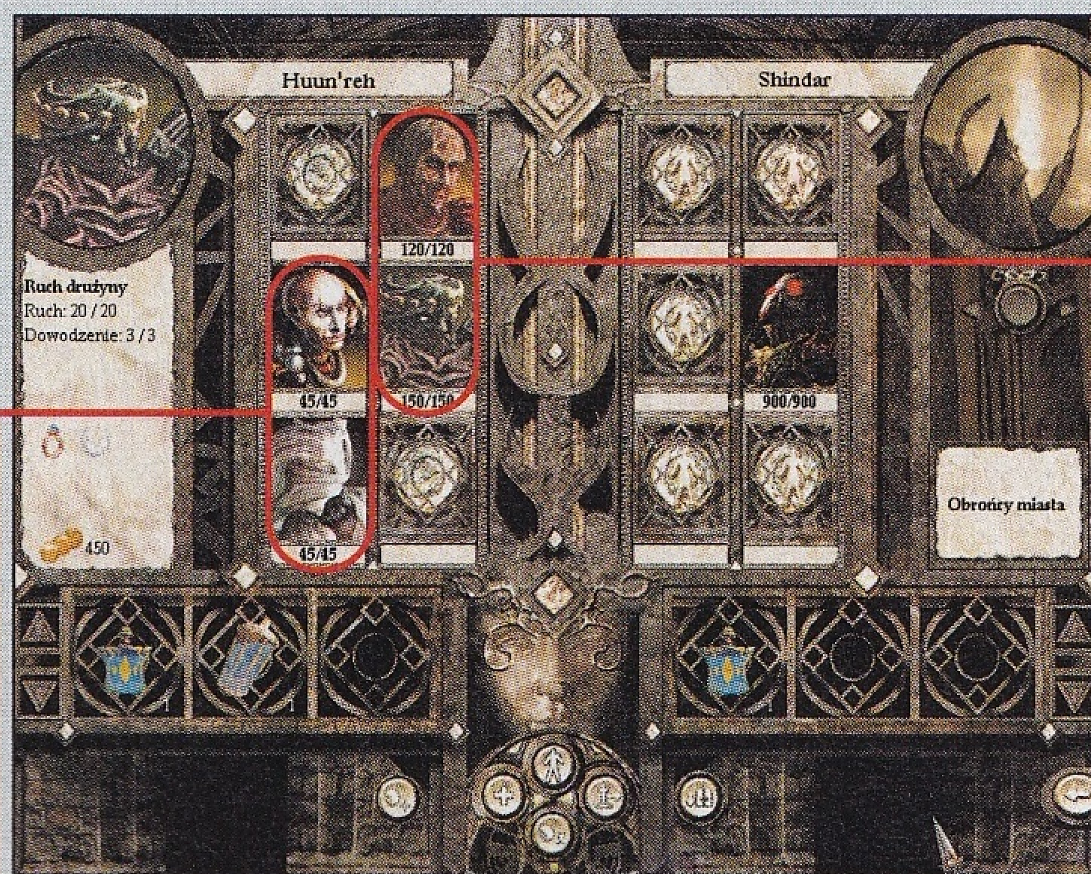
Drogą do zwycięstwa w danej misji wcale nie jest pokonanie wszystkich wrogów i zajęcie ich miast. Naszym zadaniem jest osiągnięcie określonych celów. Są nimi na przykład zdobycie wskazanego osiedla, zlikwidowanie sekty heretyków, zebranie runicznych kamieni czy też zabicie przywódcy klanów, który dąży do zawarcia przymierza z imperium. Czasem otrzymujemy też bardziej skomplikowane zadania, na przykład mamy zabić przywódcę demonów, którego krew pomoże bogini śmierci Mortis wskrzesić jej męża – Galleona.

Często zawieramy sojusze oraz podpisujemy traktaty pokojowe z rywalami. Warto zaangażować się w taką wyważoną dyplomatyczną rozgrywkę, bo dzięki temu nie toczymy

PRZEBIEG GRY



1 Bogini nieumarłych Mortis wysyła nas, abyśmy zdobyli imperialną bibliotekę. Znajdują się w niej plany kopalni, w której uwięziono Uthera. Jego nieczysta krew przyda się do wskrzeszenia Galleona – męża Mortis. Misję zaczynamy z miastem i jednym bohaterem ●



2 Wchodzimy do miasta i tworzymy drużynę złożoną z bohatera i kilku oddziałów. Herosa i jednostki walczące wręcz ustawiamy w pierwszym szeregu ●, a wojska używające magii – w drugim ●, aby wspierały wojowników w czasie bitew, zbytnio się nie narażając

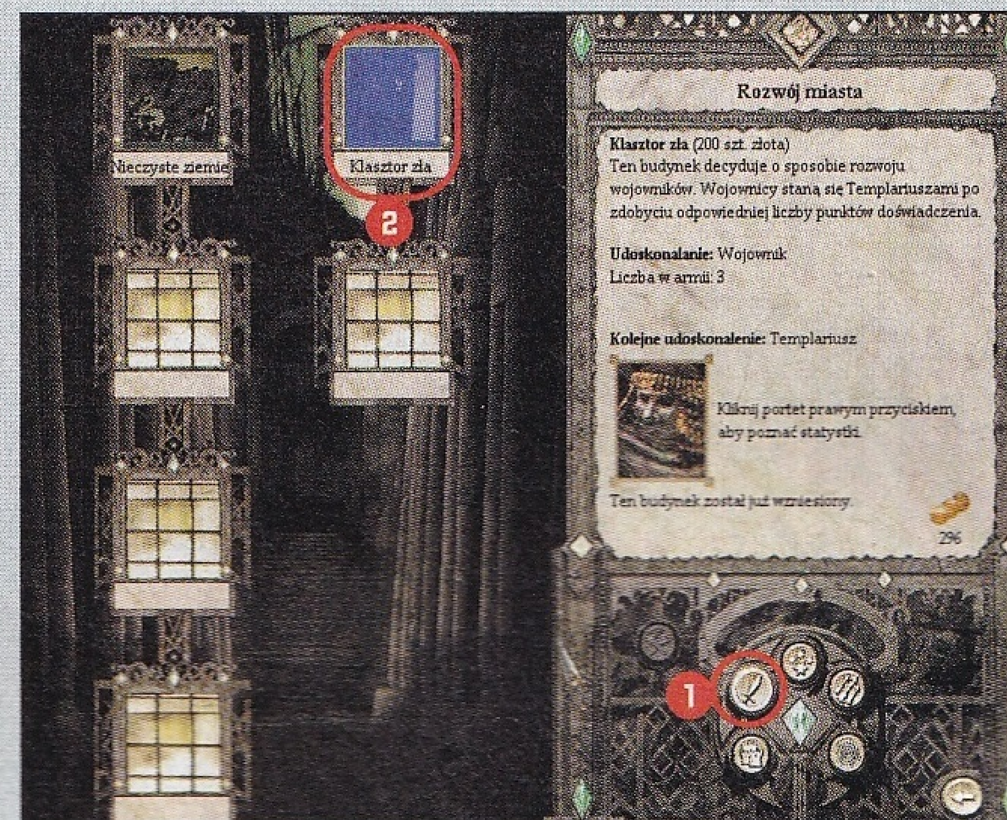


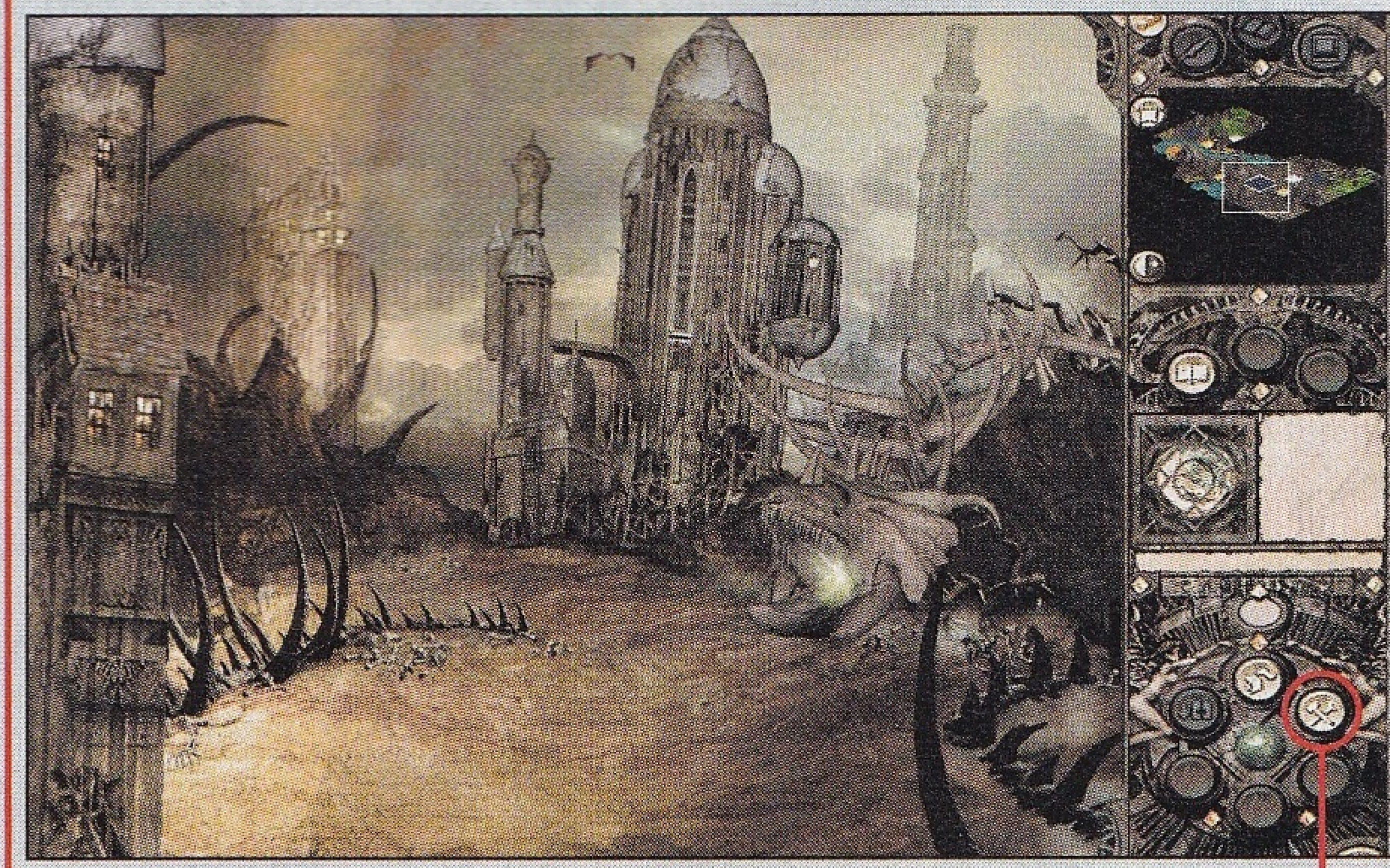
3 Nasz bohater wyrusza z miasta na poszukiwanie biblioteki. Na początku atakujemy słabe oddziały zbirów ●, zbuntowanych chłopów i pospolite ruszenie zebrane z okolicznej ludności. W skrzyniach ● znajdujemy magiczne przedmioty lub kosztowności



4 Gdy dochodzi do bitwy, jednostki stoją w takim szyku, w jakim ustawiliśmy je w mieście. Bohater i wojownik atakują najsilniejszego wroga ●. Jednostki z drugiego szeregu rzucają czary

5 Po wysłaniu bohatera w teren klikamy na stolicę i na ●. Brakuje nam dobrych wojsk, więc klikamy na przycisk 1 i wznosimy klasztor zła 2. Nasi wojownicy wkrótce staną się templariuszami





wojny ze wszystkimi wrogami jednocześnie, ale koncentrujemy swe siły na wybranych.

Kolejną cechą wyróżniającą Disciples II spośród innych gier strategicznych jest przemyślany sposób rozbudowy miast i szkolenia jednostek wojskowych. Wybieramy, jak rozbudowujemy obiekty, w których szkolimy oddziały. Na przykład gdy w mieście nieumarłych budujemy klasztor zła, nasi wojownicy zamieniają się w templariuszy. Gdy wznosimy następnie mrocznego idola, stają się mrocznymi władcami.

Jednak jeśli zamiast klasztoru zła budujemy nieczyste ziemie, wojownicy zamieniają się w zombie. Kiedy wznosimy następnie cmentarz, zamieniają się w szkielety, zaś po zbudowaniu skarbca dusz – w szkielety czempiony. Obie drogi rozwoju wykluczają się: gdy wznosimy klasztor zła, nie da się już zbudować nieczystych ziem i odwrotnie.

Ścieżka rozwoju, na którą się decydujemy, obowiązuje do zakończenia misji, którą aktualnie rozgrywamy. Jeśli chcemy, w kolejnym scenariuszu wybieramy zupełnie inny model rozwoju miasta.

Równie interesujący jest sposób powoływania i awansowania jednostek. W miastach szkolimy tylko najsłabsze rodzaje oddziałów. Dopiero kiedy nasze wojska nabierają doświadczenia w bitwach, awansują według ścieżki rozwoju, którą wybraliśmy. W zależności od budowli, które wznieśliśmy w mieście, zmieniają się w coraz lepsze oddziały po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia. Powoduje to, że jeśli chcemy mieć wiele oddziałów weteranów, na początku misji formujemy całą armię słabych jednostek, dzielimy ją na kilka drużyn pod dowództwem bohaterów i dopiero wtedy wysyłamy do boju.

GRY irytuje fakt, że do kolejnych misji przenosimy tylko jednego bohatera i maksymalnie pięć magicznych przedmiotów – punkty doświadczenia zdobyte przez innych bohaterów są marnowane. To samo dotyczy z trudem wyćwiczonych oddziałów weteranów: w każdej misji od nowa szkolimy oddziały wojskowe.

Wybory, jakich dokonujemy, rozwijając naszą stolicę, mają ogromne znaczenie dla rozwoju armii: gdy podbijamy inne miasta, wznosimy w nich te same budowle i werbujemy te same jednostki co w stolicy. Niestety gdy zdobywamy miasto należące do innej rasy, nie możemy szkolić przypisanych do niej jednostek wojskowych.

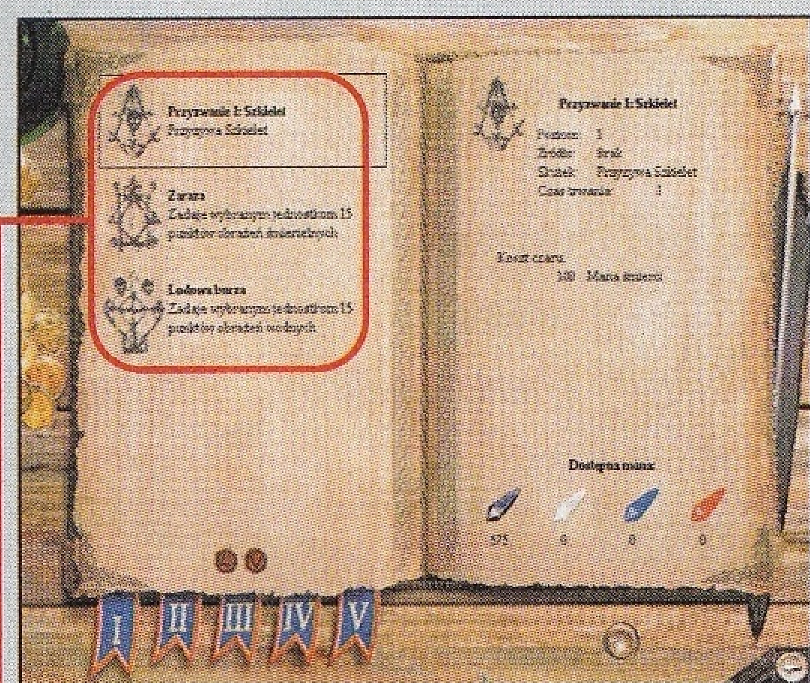
TECHNIKALIA

Świat ukazany jest za pomocą płaskich, ale szczegółowych plansz. Na głównej mapie, którą widzimy w rzucie ukośnym, podziwiamy poszarpane góry, skaliste klify skalne i wodospady otoczone mgłami. Gdy wojska wsiadają na okręt, odbicie statku tańczy na falach.

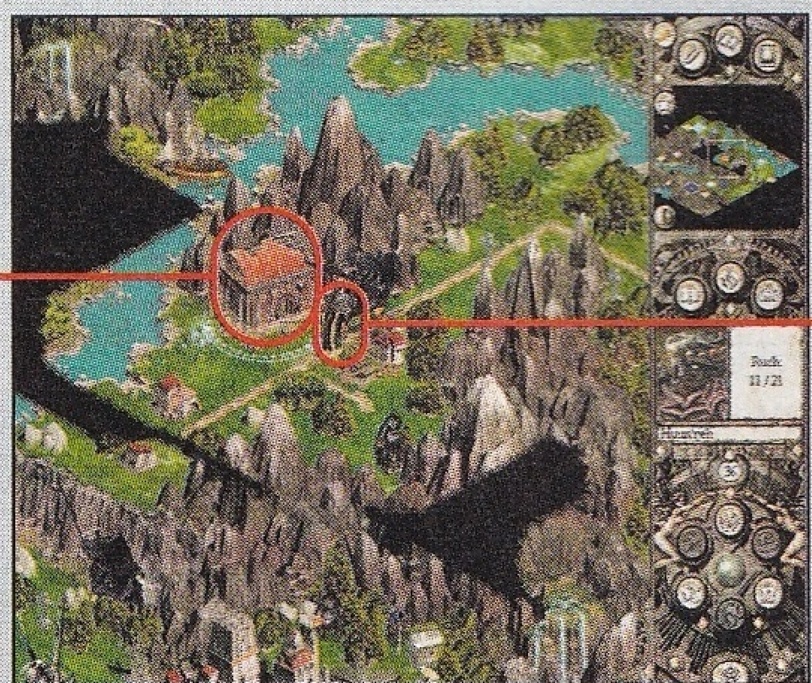
Ciekawostką jest fakt, że teren, który znajduje się pod naszą władzą, przekształca się w sposób odzwierciedlający charakter naszej rasy. Gdy dowodzimy legionami potępionych, pola i lasy zmieniają się w równiny pokryte lawą. W okolicach miast nieumarłych ziemia obraca się w szare pola, a zielone puszcze w martwe lasy upiornych kikutów. Granicę obszarów pozostających pod wpływem górskich klanów wyznacza mróz i śnieg, a tereny podbite przez imperium zmieniają się w piękne, zielone lasy i łąki.

STEROWANIE

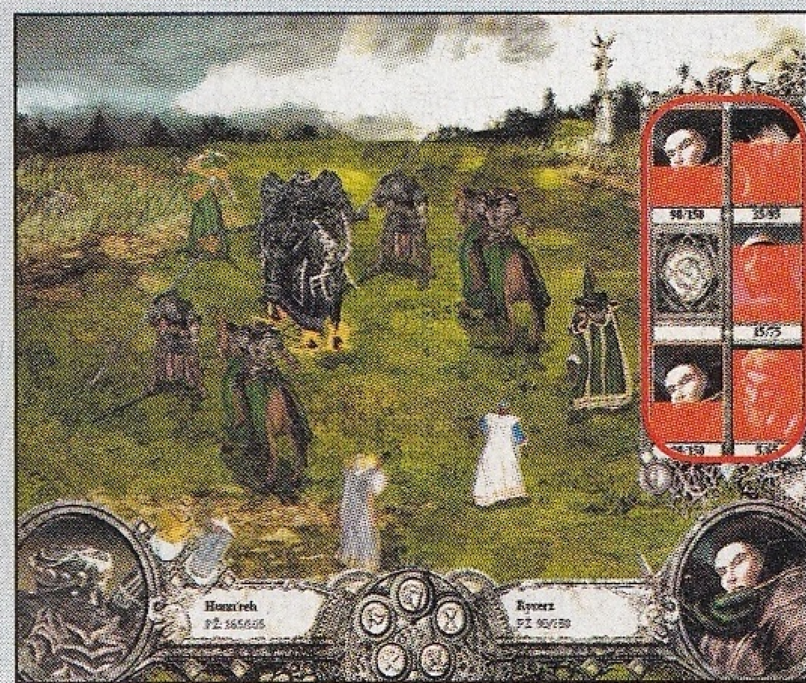
- Lewy przycisk myszy – wybór wojsk, opcji, rozkaz marszu lub ataku
- Prawy przycisk myszy – informacje
- Q – szybki zapis gry
- P – menu dyplomacji
- A – przejście do stolicy
- S – menu czarów
- B – ukrycie/pokazanie flag na mapie



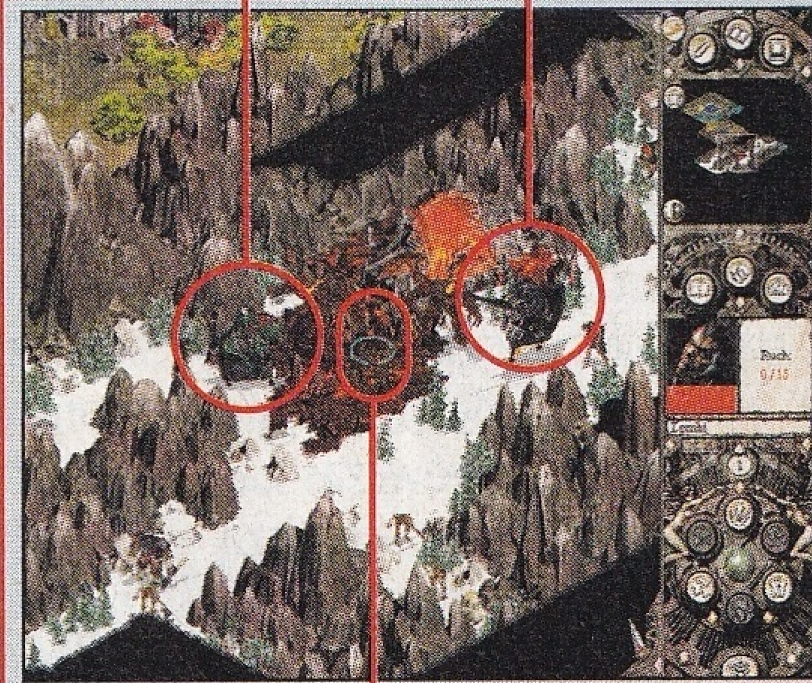
6 Gdy mamy wystarczająco dużo many śmierci, wynajdujemy czary. Opracowujemy Przyzwanie I: Szkielet, Zarazę i Lodową Burzę



7 Na północ od naszej stolicy, w centrum mapy bohater znajduje bibliotekę. Strzeże jej mag. Rzucamy na jego armię Zarazę, Lodową Burzę i atakujemy



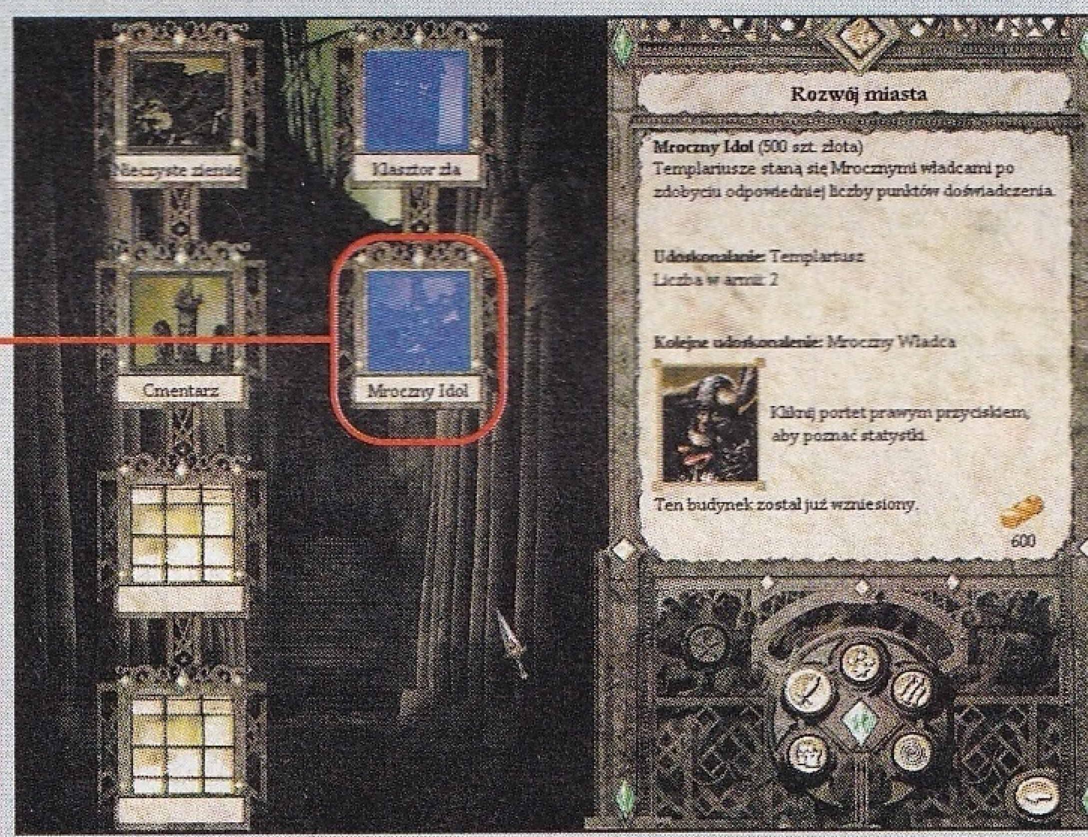
8 Nasi templariusze i rycerz śmierci bez trudu rozprawiają się z osłabionymi przeciwnikami. Po zwycięstwie łupimy bibliotekę i kończymy misję



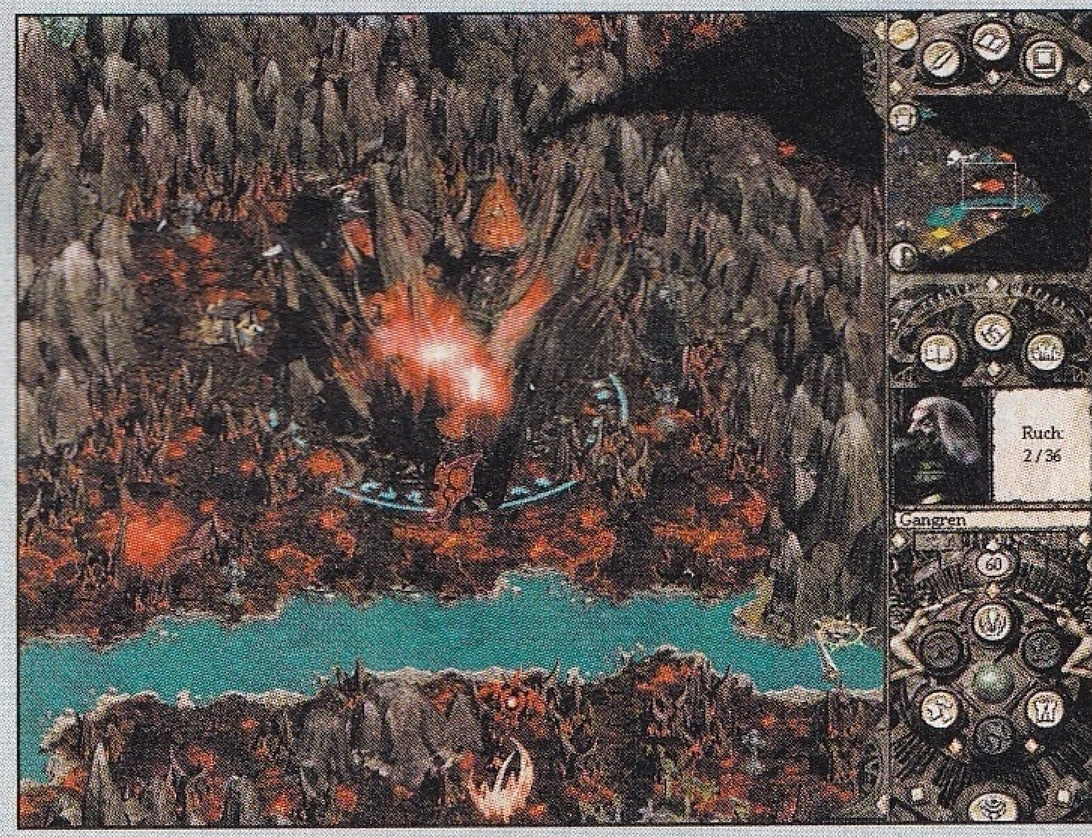
9 Zaczynamy nową misję. Nasze wojska dopadają Uthera, ale przywódca potępionych zebrał duże siły. Wycofujemy bohaterów – przydadzą się później



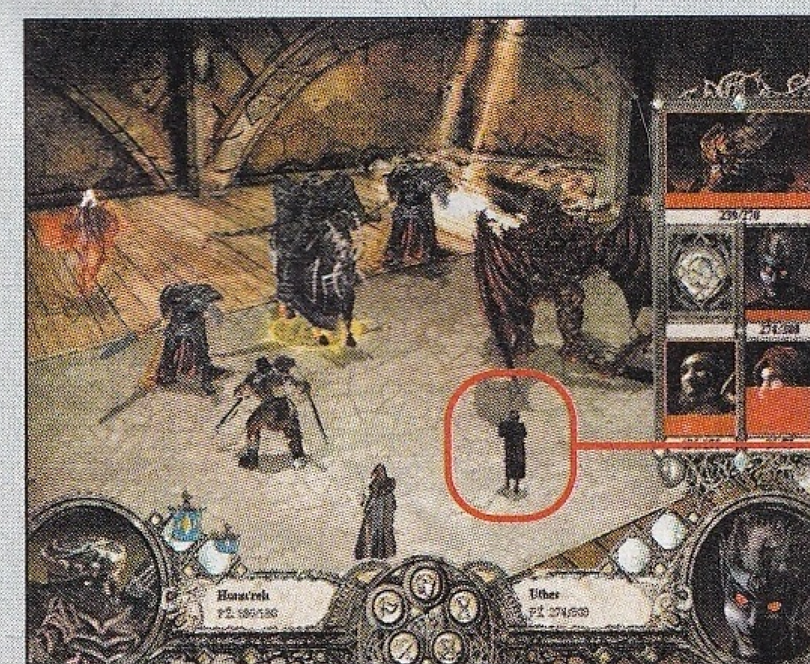
10 Uther ucieka, ale nie przejmujemy się tym. Wysyłamy bohaterów, aby zdobywali kopalnie, źródła many i podbijali neutralne miasta



11 Nasza stolica szybko się rozwija. Budujemy klasztor zła i mrocznego idola. Dzięki temu templariusze zmieniają się w potężnych mrocznych władców



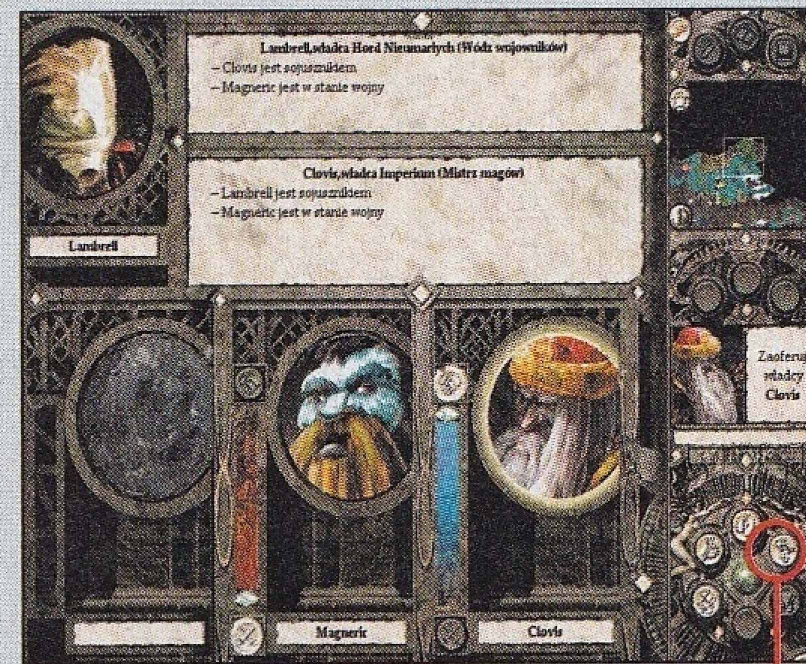
12 Gdy mamy doświadczone wojska, szukamy Uthera. Okazuje się, że ukrył się w mieście potępionych. Kierujemy bohaterów w pobliże osady



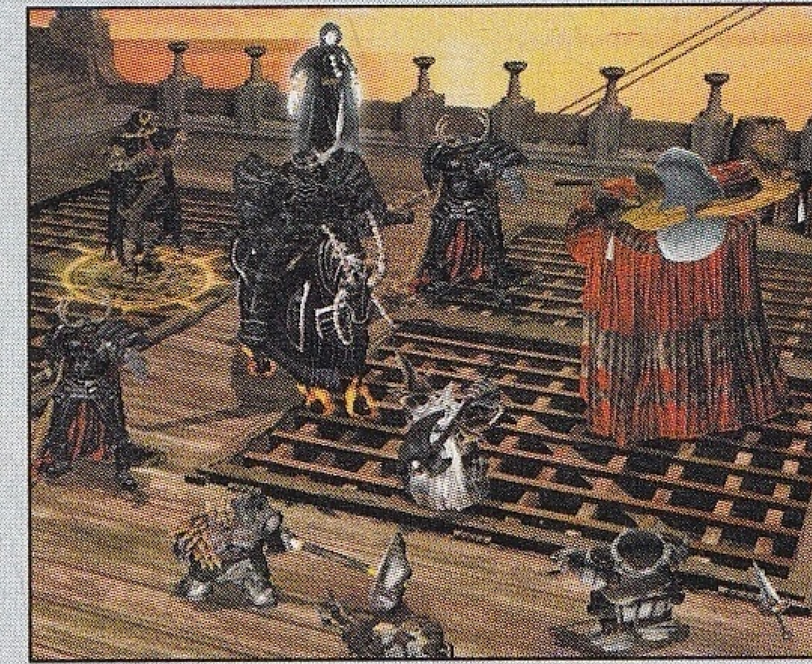
13 Wysyłamy do walki słabszego bohatera – wampira. Ginie, ale osłabia armię wroga. Teraz atakują nasze siły główne. Zabijamy Uthera



14 Kolejna misja stanowi trudniejsze wyzwanie. Mamy zabić Slookarijja – wodza krasnoludów, który planuje zawiązanie przymierza z imperium



15 Przekupujemy imperium złotem, a potem proponujemy pokój. Clovis zgadza się, a my mamy łatwiejsze zadanie, gdyż walczymy tylko z klanami



16 Gdy pojawia się armia Slookarijja, rzucamy na nią czary. Wysyłamy w bój pomniejsze drużyny, a potem bohatera, który unicestwia krasnoludy

Disciples II: Mroczne proroctwo

Kopalnie i źródła many znajdujące się w obrębie należącego do nas terenu przynoszą nam co turę dochody w postaci złota i magicznej energii.

Jeśli chcemy przejąć kopalnię, która znajduje się poza naszą strefą wpływów, wykorzystujemy specjalne jednostki. W wypadku imperium są to archanioły, które umieszczają we wskazanym miejscu magiczną rózgę. Sprawia ona, że niewielki skrawek terytorium neutralnego lub należącego do wroga zmienia się w teren charakterystyczny dla naszej rasy. W ten sposób łatwo odbieramy przeciwnikom źródła surowców. Często jednak wrogowie zwracają tę broń przeciwko nam i w najmniej spodziewanym momencie pozbawiają nas kopalni i źródeł many.

Sztuczna inteligencja przeciwników stoi na przeciętnym poziomie. Komputer zalewa nas masą kiepsko wyszkolonego wojska, a gdy osiągamy nad nim przewagę, ogranicza się do obrony miast. Często także uparcie wysyła przeciwko nam słabe oddziały, aby zająć ważną kopalnię lub źródło many. Wystarcza wówczas zaczaić się w pobliżu z silniejszą armią i kilkakrotnie zadać miażdżącą klęskę wrogowi, aby bez trudu zdobyć dużo punktów doświadczenia.

DETALE

Aby przejmować obiekty należące do wrogów, wysyłamy specjalne oddziały, na przykład upiory ●. Orissia niszczy rózgę górskich klanów ● i zatyka na jej miejscu własną

Dostępna mana:

Wykorzystujemy cztery rodzaje energii magicznej – śmierci ❶, kamieni runicznych ❷, życia ❸ i piekielną ❹. Dzięki różnym typom energii opracowujemy czary z wysokich poziomów

Dźwięk jest dobrany odpowiednio. Gdy podziwiamy mapę, słyszymy niepokojącą muzykę. Kiedy oglądamy miasta nieumarłych, dobiega nas wycie wilków i krakanie wron, a czasem piski ptaków kołujących nad postrzępionymi wieżycami. W czasie bitew towarzyszą nam dynamiczne utwory, dzięki którym lepiej wyobrażamy sobie zmagania armii złożonych z diabłów, demonów, gigantów i rycerzy dosiadających pegazów.

GRY cieszą się, że polska wersja językowa została starannie przygotowana, a lektorzy zadali sobie wiele trudu, aby oddać intonację wypowiedzi.

WERDYKT

Choć Disciples II to gra dopracowana, nie jest pozbawiona wad. W każdej kolejnej misji jesteśmy zmuszeni do budowy naszego miasta prawie od początku i szkolenia wojsk od nowa. System awansowania oddziałów uniemożliwia formowanie doświadczonych jednostek pod koniec misji.

Jednak całość jest przemyślana, a niesamowita wizja świata, ponury wygląd miast i świetne wizerunki bohaterów i jednostek sprawiają, że **GRY** polecają Disciples II jako fascynującą a przy tym piękną grę strategiczną.

AUTORZY DISCIPLES II ZNAJĄ PRZEPIS NA SUKCES

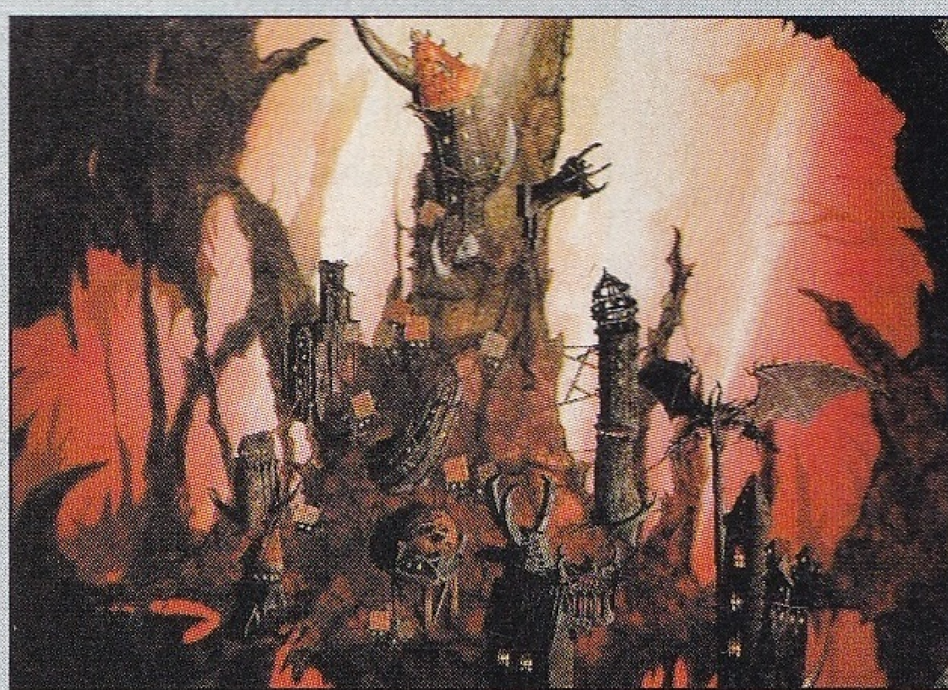
Disciples II to przykład, że do stworzenia dobrej gry nie są potrzebne nadzwyczajne środki, wystarcza dobry pomysł i piękne ilustracje. Gra nie ma wstrząsającej trójwymiarowej grafiki, rozbudowa miasta i szkolenie wojsk polega na klikaniu na portrety jednostek lub ramki, a przebieg walki jest uproszczony. Jednak rozgrywka wciąga nas już od pierwszych chwil. Oto trzy największe zalety Disciples II.

Nastrojowy spustoszony świat

Plansze i mapy mają niespotykaną stylistykę i nastrój. Wizja zniszczonego świata sprawia, że często zamiast grać, podziwiamy krajobrazy. Uwagę **GIER** zwróciły projekty miast. Na przykład stolica potępionych to otchłań, z której wyrastają skały przypominające pazury. Kopuły i zdobienia na budowlach imperium sprawiają, że budynki wyglądają jak bizantyjskie świątynie. To zupełnie nowe motywy w świecie fantasy.

Źli bohaterowie

Ich portrety przypominają zniszczone obrazy i grafiki. Wykorzystano w nich motywy, które rzadko oglądamy w grach. Na przykład wodzowie wojsk imperium przypominają rosyjskich i wołoskich bojarów. Wizerunek wampira wygląda jak portret sprzed stuleci. Brawa dla autorów, którzy odeszli od oklepanych schematów!



W kolejnych misjach wybieramy różne schematy rozwoju wojsk, wznosząc inne budowle

Złożona i ciekawa rozgrywka

Możliwość wyboru czterech ras i różne ścieżki rozwoju budowli w miastach sprawiają, że Disciples II to gra na długie wieczory. Każda ze stron konfliktu ma inne wojska i budowle, które powstają według odrębnych schematów rozwoju

Zbir przypomina złodzieja z końca XV wieku

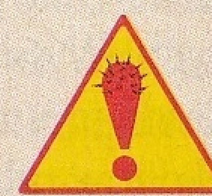
SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Disciples II: Mroczne proroctwo

Producent: Stratey First
Wydawca w Polsce: CD Projekt







platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**celująca**	**6,00**
Objawienie. Nastrojowa strategia wyraźnie lepsza od przereklamowanego Heroes of Might and Magic IV. Gra na tyle rozbudowana, że zapewnia zabawę na długie tygodnie, a zarazem tak prosta, że uczymy się jej obsługi bez zaglądania do instrukcji			
JAKOŚĆ GRY	**17,0%**	**celująca**	**5,76**
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**8,0%**	**bardzo dobra**	**5,38**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		czterech/czterech	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (545 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**5,48**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 5,48**
Cena/Jakość	**dobra**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**85,00 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/5,48 = 18,06 = dobra

Moto GP

Ultimate Racing Technology[1]

[1] Ang. Motocyklowe Grand Prix: Najlepsza technologia wyścigowa. Wymowa: moto dżi pi: ultimejt rejsing technolodży. Grand Prix (wymowa: grą pri) to po francusku Wielka Nagroda. Określa się w ten sposób najbardziej prestiżowe imprezy wyścigowe

Gra wyścigowa na PC i PS2 | Jazda sportowym motocyklem wymaga błyskawicznego refleksu i ogromnej koncentracji. Zwłaszcza gdy ścigamy się z najlepszymi jeźdźcami stalowych maszyn

TREŚĆ GRY

Bierzemy udział w mistrzostwach motocykli o pojemności 500 centymetrów sześciennych. Jeśli wybieramy tryb kariery, tworzymy własnego zawodnika i rywalizujemy z najlepszymi motocyklistami na świecie. Na początku gry otrzymujemy pulę punktów doświadczenia, które rozdzielamy na podstawowe umiejętności bohatera. Od naszej decyzji zależy, czy zawodnik będzie lepiej przyśpieszał, hamował czy też sprawniej pokonywał zakręty.

Jazda motocyklem wyścigowym jest trudna, dlatego przed rozpoczęciem sezonu wybieramy tryb treningu. Poznajemy w nim tajniki jazdy i trudne fragmenty torów. Za zaliczone lekcje dostajemy dodatkowe punkty, które wydajemy na poprawę parametrów naszej maszyny. Odblokowujemy też nowych kierowców, motocykle i tory.

Sezon składa się z dziesięciu eliminacji rozgrywanych na torach, które są wiernymi kopiami prawdziwych obiektów. Każdy zakręt i szykana (przeszkoda zmuszająca do hamowania) znajduje się dokładnie w tym samym miejscu co w rzeczywistości. Jeśli jesteśmy fanami wyścigów motocyklowych, od początku znamy obiekty, na których się ścigamy. Aby osiągnąć sukces, zapamiętujemy tylko rozkład zakrętów i charakterystyczne miejsca.

Inteligencja przeciwników stoi na wysokim poziomie. Na torze toczy się bezpardonowa walka. Każdy z wrogów ma własny styl jazdy opracowany na podstawie wyników z poprzedniego sezonu. Ścigamy się z największymi sławami świata. Nad głową zawodnika, bezpośrednio przed nami pojawia się jego nazwisko. Dzięki takiemu rozwiązaniu wyścig dostarcza jeszcze więcej emocji i mamy wrażenie, że rywalizujemy z prawdziwymi ludźmi.

Sposób przedstawienia jazdy jest realistyczny, a jednocześnie zapewnia nam beztroską zabawę. Wyścig przebiega przyjemnie, motocykl zachowuje się jak przyklejony do drogi. Dzięki niezależnej kontroli obu hamulców wykręcamy niesamowite piruety i pokonujemy zakręty pośligami. Do trenowania techniki jazdy dobrze nadaje się tryb zręcznościowy, w którym dostajemy punkty za zwycięstwo, wykonywanie trików lub też za jazdę na jednym kole.

STEROWANIE

- [↑] – przyśpieszanie
- [↓] – hamowanie
- [←] – skręt w lewo
- [→] – skręt w prawo
- [X] – przedni hamulec
- [Z] – tylny hamulec
- [W] – zmiana widoku
- [D] – pochylenie się w przód
- [C] – wychylenie się do tyłu

TECHNIKALIA

W grach wyścigowych najważniejsze jest wrażenie prędkości i pod tym względem Moto GP sprawdza się wzorowo. Widok z siodełka motocykla dostarcza niezapomnianych przeżyć

→

PRZEBIEG GRY



1 Przed rozpoczęciem wyścigu tworzymy nowego zawodnika. Wybieramy motocykl, kombinezon i umiejętności wykorzystywane w czasie jazdy



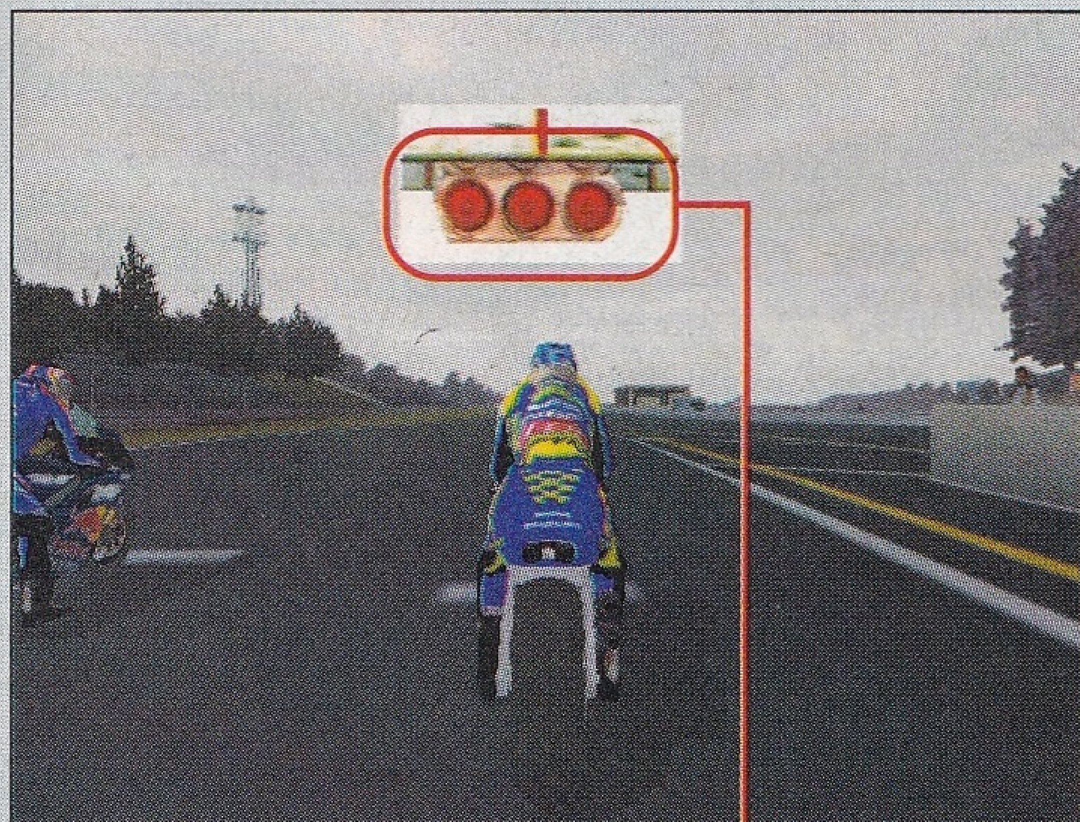
2 Przed rozpoczęciem kariery motocyklisty przechodzimy trening, dzięki któremu nasza maszyna lepiej przyśpiesza i łatwiej nią sterować



3 Wyścig poprzedza jazda próbna i kwalifikacja. Poznajemy trasę i staramy się osiągnąć jak najlepszy czas, a co za tym idzie wysoką pozycję startową



4 Przed startem obserwujemy prezentację wszystkich zawodników. Szybkim wyścigom towarzyszą oczywiście pięknie dziewczyny



5 Gdy gasną czerwone lampki ●, wciskamy gaz do dechy i startujemy. Na początku wyścigu wszyscy zawodnicy ostro przyśpieszają



6 Na niektórych torach (na przykład w Japonii) ścinamy zakręty. Sędziowie są wyjątkowo pobłażliwi, a maszyna odporna na uszkodzenia



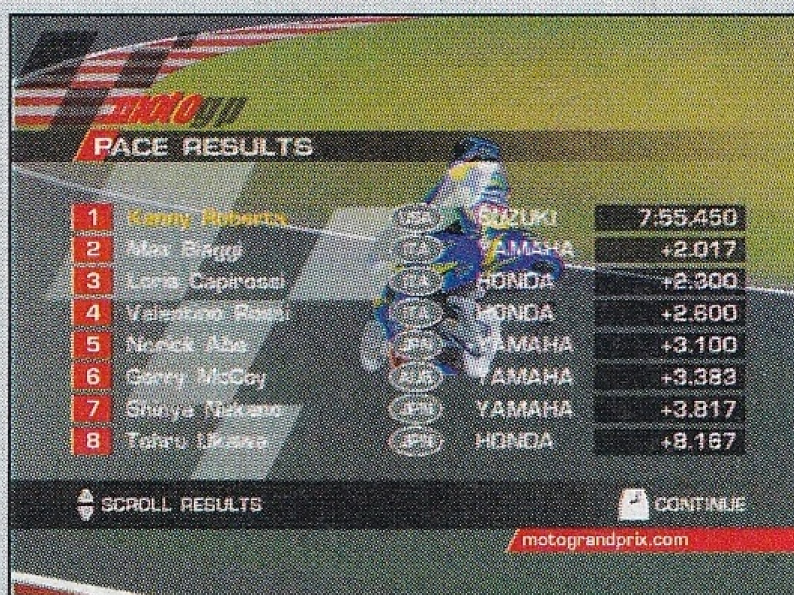
7 W razie wywrotki staramy się jak najszybciej powrócić na tor. Uważamy też, by nie potrącały nas przejeżdżające obok maszyny



8 Przed wyprzedzeniem jedziemy za rywalem i skręcamy w bok niemal w ostatniej chwili



9 Po wyjściu z ciasnego zakrętu naciskamy klawisz [D], dzięki czemu widowiskowo przyśpieszamy



10 Po wyścigu porównujemy czasy, które osiągnęliśmy, z wynikami innych kierowców



11 Na koniec podziwiamy powtórkę wyścigu i analizujemy błędy, które popełniliśmy w czasie rywalizacji



60 stopni przechyłu
Pokonując ostre zakręty, zawodnicy bardzo mocno wychylają się poza oś motocykla. Manewr ten przesuwa środek ciężkości pojazdu i kierowcy do wewnętrznej strony zakrętu, co zwiększa prędkość pokonywania go. Ocierające o asfalt kolana kierowców są osłaniane przez ceramiczne ochraniacze

Moto GP: Ultimate Racing Technology

i daje nam dobre wyobrażenie, jak ryzykowny jest to sport.

Przed uruchomieniem gry program automatycznie dostosowuje jakość grafiki do szybkości naszego peceta. Dzięki temu animacje niemal zawsze są płynne.

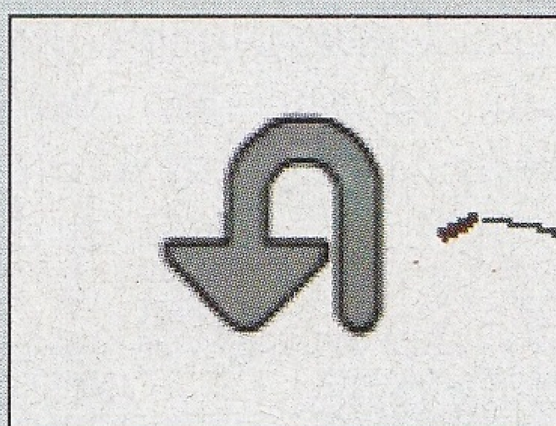
Wszystkie motocykle zostały szczegółowo przedstawione, różnią się nawet kształtem rur wydechowych. Każdy z nich ma mocne i słabe strony. Niektóre lepiej przyśpieszają, inne pokonują zakręty z większą prędkością. Maszyny pomalowane są tak samo jak prawdziwe, dzięki temu gra wygląda niemal jak transmisja telewizyjna z mistrzostw. Moto GP zawiera także ciekawą opcję zapisywania powtórek z wyścigu. Są one widowiskowe i pokazują wszystkie nasze błędy. Najciekawsze powtórki wymieniamy z kolegami.

Ścieżka dźwiękowa przyprawia nas o szybsze bicie serca. Dynamiczne utwory łatwo wpadają w ucho i zachęcają do agresywnej jazdy. Każda z maszyn różni się rykiem silnika, inny jest też odgłos zmiany biegów. Kiedy pokonujemy zakręt na granicy przyczepności, już po samym pisku opon orientujemy się, że grozi nam wywrotka.

WERDYKT

Moto GP jest grą przeniesioną z konsoli PlayStation 2. W wersji na peceta widzimy poprawioną grafikę, a sposób przedstawienia jazdy jest prostszy. Motocykl przyjemnie prowadzi się za pomocą klawiatury, co jest ważne dla tych graczy, którzy nie mają kierownicy czy dżojpada. Zdaniem **GIER** to najlepsze motocyklowe wyścigi na peceta.

DETALE



Przed każdym zakrętem na ekranie pojawia się strzałka informująca nas o kolejnej przeszkodzie. Kiedy jedziemy ze zbyt dużą prędkością, zmienia kolor na czerwony



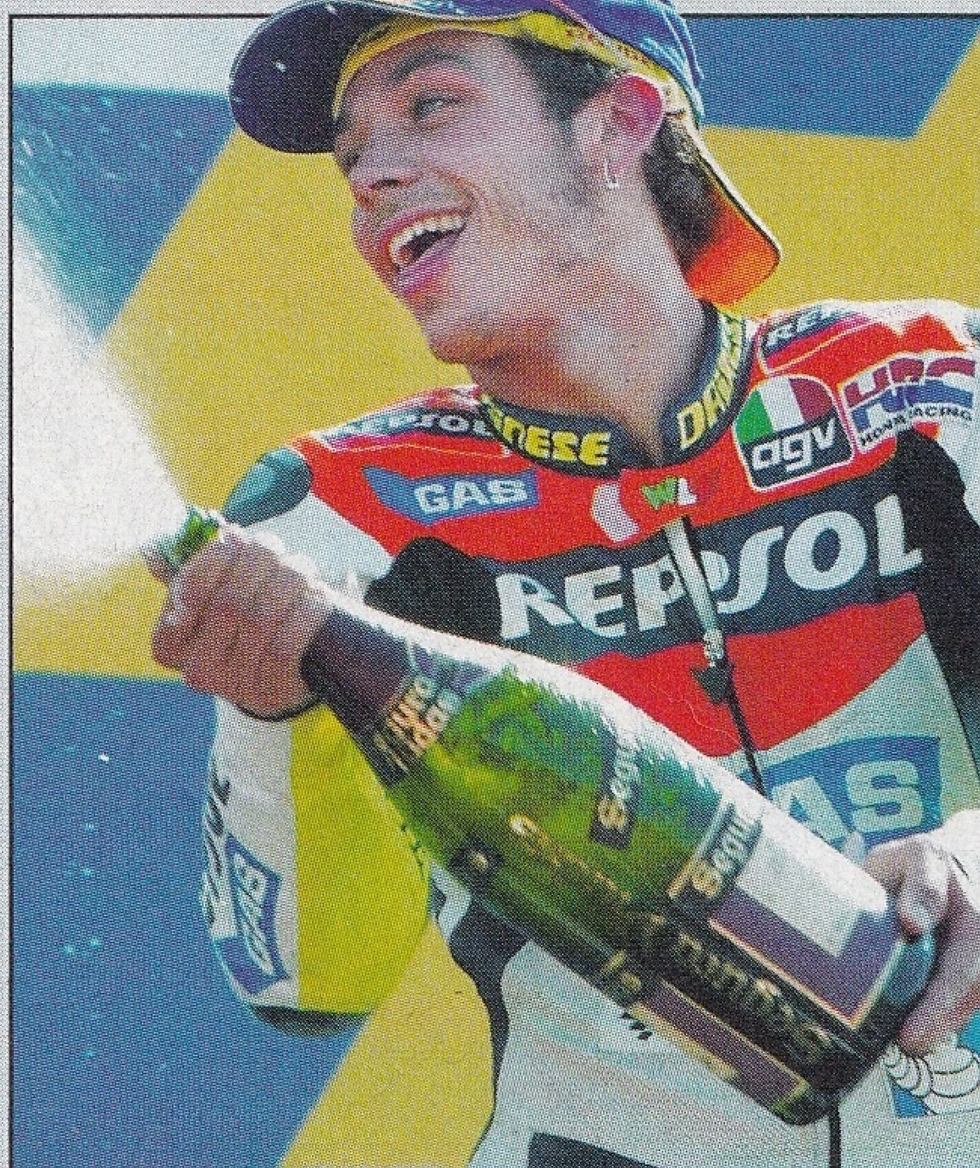
Nad sylwetką kierowcy widzimy jego nazwisko. Dzięki temu wiemy, z kim mamy do czynienia i czego się po nim spodziewać

ROSSI – GWIAZDOR TORÓW

W grze ukryci są najlepsi kierowcy świata. Jeśli osiągamy wysokie wyniki w trybie zręcznościowym, wcielamy się nawet w Valentina Rossiego, który jest jednym z najsławniejszych motocyklistów. Dwukrotnie – w 1997 i 1999 roku uzyskał tytuł mistrza świata, a dwa razy – w 1998 i w 2000 roku był drugim wicemistrzem świata. Od chwili gdy w 1996 roku wystartował po raz pierwszy, odniósł aż 26 zwycięstw. W dodatku Rossi ciągle należy do grona faworytów mistrzostw świata w wyścigach motocykli do 500 centymetrów sześciennych.



Rossi użyczył swojej twarzy i nazwiska do gry Moto GP

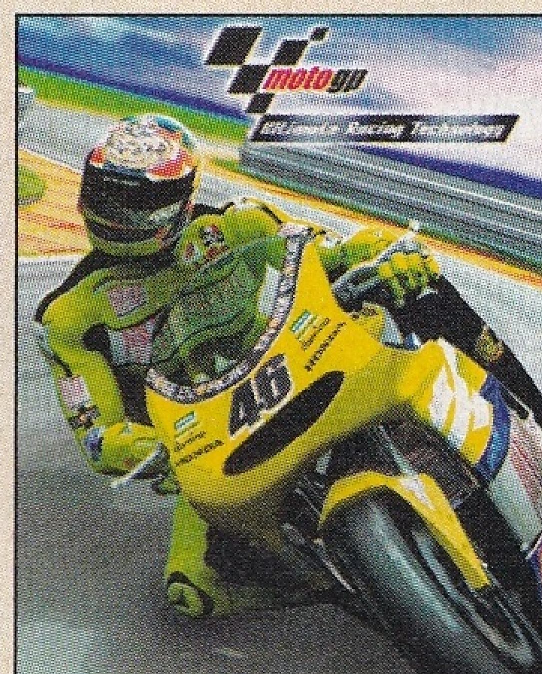


Valentino to trudny przeciwnik – rzadko udaje się go wyprzedzić, gdy stajemy z nim w szranki

Fot. EPA/Forum

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Moto GP: Ultimate Racing Technology



Producent: THQ
Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia





- platforma testowa → Windows 95/98
- wersja na GameCube'a → brak
- wersja na PlayStation 2 → jest
- wersja na Xboxa → brak
- poziom trudności → dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Ta gra daje niesamowite poczucie pędu, a zarazem nie przeraża przesadnym stopniem trudności. Jeśli jeszcze nie jechaliśmy na stalowym rumaku, to doskonała okazja, by przekonać się, że wyścigi motocyklowe są równie ciekawe jak zmagania w Formule 1			
JAKOŚĆ GRY	**17,0%**	**dobra**	**3,94**
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**8,0%**	**dobra**	**4,38**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		dwóch/czterech	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**4,00**
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 651 73 24 do 26	5
Serwis online	1,0%	www.lem.com.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**5,38**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (640 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,61**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 4,61**
Cena/Jakość	**dostateczna**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**98 zł** Tomsoft, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 636 90 24
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/4,61 = 21,50 = dostateczna

Gra strategiczna na PC | **Legendy wikingów nie wspominały, że walka o uratowanie świata będzie polegała na zarządzaniu produkcją chleba i rozdzielaniu zadań**

Ściągawka na stronie 62

Cultures[1] 2 Bramy Asgardu

TREŚĆ GRY

Wiking Bjarni ma wizję, w której walczy ze smokiem u wrót potężnej bramy. Okazuje się, że to jego przeznaczenie. Młodzieniec ma podróżować po świecie, by odnaleźć trzech herosów, którzy pomogą mu pokonać smoka Jormunganda i uratować świat.

Cultures 2 jest grą podobną do cyklu Settlers – zarządzamy społecznością pełną wzajemnych powiązań. Na przykład piekarz potrzebuje zboża, aby upiec chleb, zaś uprawiający zboże farmer domaga się chleba. Oprócz żywności nasi podopieczni żądają wypoczynku i rozrywki, potrzebują też modlitwy. Rozmieszczamy ich w domach, aby nie spali pod gołym niebem. Jedyne postacie, które nie mają żadnych potrzeb, to bohaterowie. Ich główną rolą jest badanie mapy i wykonywanie zadań, na przykład swatanie księżniczki z wrażliwym księciem.

W grze występuje dużo rodzajów surowców, co sprawia, że gospodarowanie jest trudne. Do postawienia budynku potrzeba kilku rodzajów budulca, na przykład kamiennych bloków, marmuru oraz zrobionych z gliny dachówek i cegieł. Ich produkcja wymaga wznoszenia nowych budynków i rozbudowy istniejących.

Jakby tego było mało, kontrolujemy też kariery naszych podopiecznych. Piekarzem zostaje tylko były młynarz, zaś młynarzem – były farmer. Często zależności są nielogiczne, na przykład myśliwy awansuje na szewca. Transport surowców to osobny problem. Podstawowe dobra, takie jak drewno i kamienie, pozyskują zbieracze specjaliści. Wszystkie pozostałe rzeczy noszą tragarze. Na szczęście w ten skomplikowany świat ekonomicznych zależności wprowadza nas misja treningowa.

Trudność rozgrywki polega na tym, że wszystkie procesy



1 Kierujemy wikinga Bjarniego do druida, który każe nam odnaleźć wieszczki Norny. Mieszkają one na wyspie, więc potrzebujemy statku. Kupujemy go za dziesięć beczek miodu

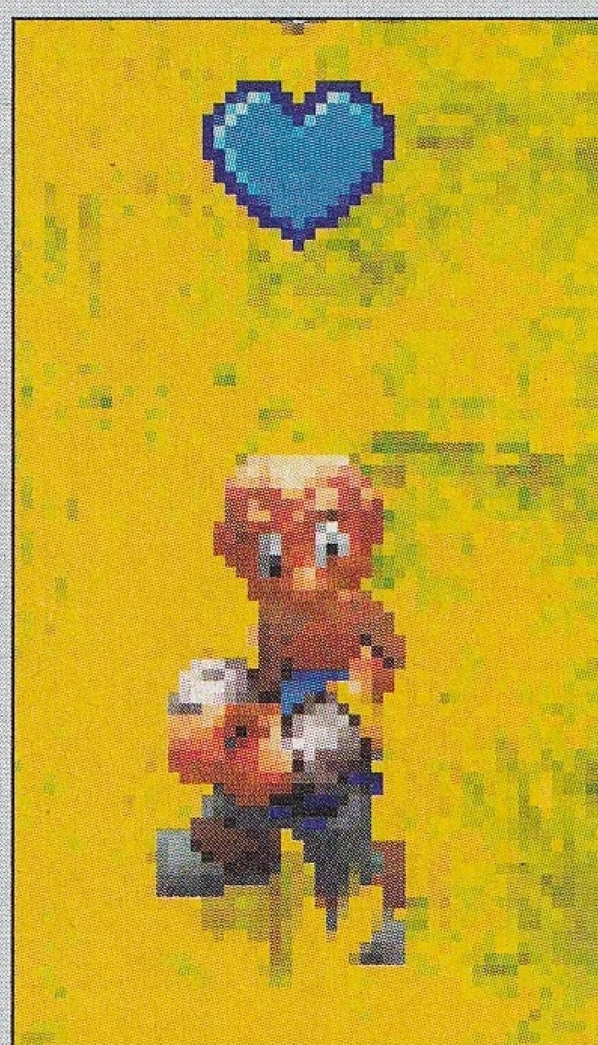


2 Aby wznosić nowe budynki, czynimy kilku spośród naszych poddanych budowniczymi. Od tej pory są oni przydzielani przede wszystkim do wznoszenia zaplanowanych przez nas budynków

[1] Ang. Kultury, ale także hodowle albo uprawy. Wymowa: kalczers

DETALE





Kobiety i mężczyźni tworzą rodziny i mają dzieci. Nie jest to jedyny efekt rozróżnienia płci w grze: nasi poddani sprawują też różne funkcje. Mężczyźni budują, pracują, zbierają i noszą, natomiast kobiety... nie robią zupełnie nic! Za to ich obecność czyni mężczyzn znacznie szczęśliwszymi

kontrolujemy ręcznie poprzez wydawanie poleceń konkretnym osobom. Nawet rodzenie dzieci odbywa się na nasz rozkaz! Gdy osada rozrasta się, nadzorowanie mieszkańców staje się męczące. Prowadzenie wojen oraz wykonywanie dodatkowych zadań tylko na chwilę odrywa nas od żmudnego wytwarzania narzędzi i planowania rodzin.

Gra ciągnie się godzinami. Aby przyśpieszyć ruch naszych poddanych, szyjemy im buty i budujemy drogi. Przydaje się też opcja trzykrotnego przyśpieszenia upływu czasu.

TECHNIKALIA

Film wprowadzający wygląda ładnie, ale grafika rozczarowuje, choć w pewnym sensie pasuje do nużącej rozgrywki. Świat wikingów to płaskie plansze, które wyglądają jak malunki farbami plakatowymi i są zwyczajnie brzydkie. Sytuację pogarszają uproszczone animacje ludzi, zwierząt i pojazdów. Mieszkańcy osady niską wśród kolorowych budowli i często trudno odnaleźć właściwą postać. Muzyka brzmi przyjemnie, jednak klimat psują niewyraźne mamrotania naszych podwładnych.

Obsługa jest mało intuicyjna. Wielokrotnie spotykamy się z rozwiązaniami, które nie występują w innych grach strategicznych. Na przykład aby wskazać plac pod budowę lub wyznaczyć postaci miejsce pracy, naciskamy prawy, a nie lewy przycisk myszy. Zarządzanie mieszkańcami w grze koncentrującej się na kontrolowaniu pojedynczych postaci powinno być łatwe, a jest utrudnione. Informacje o braku zajęcia wskazanych podopiecznych i menu przedstawiające ludność naszej osady w formie listy są mało przejrzyste i niewygodne w obsłudze.

W Cultures 2 gramy przez sieć lokalną lub internet, jednak nie ma opcji odszukiwania w sieci innych osób chętnych do gry. Bawimy się tylko z tymi, których znamy.

STEROWANIE

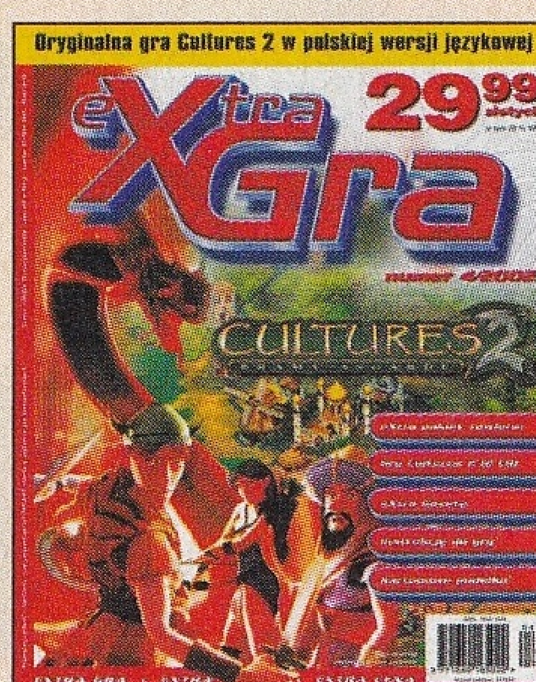
- Lewy przycisk myszy – zaznaczanie postaci
- Prawy przycisk myszy – przydzielanie zadań i mieszkania, wskazywanie miejsca pod budowę
- [←][↑][↓][→] – przesuwanie planszy
- [S] – budowa drogi
- [D] – budowa palisady
- [B] – stawianie budynku
- [.] – przełączanie się na następnego poddanego
- [C] – wybór zawodu
- [W] – wybór miejsca zamieszkania
- [A] – wybór miejsca pracy
- [ctrl] i od [0] do [9] – przypisanie zaznaczonej grupy do klawisza
- [0] do [9] – wybór grupy
- [P] – zatrzymanie gry
- Spacja – menu gry
- [Z] – przybliżanie mapy

WERDYKT

Jeśli chcemy zdobywać miasta, budować piękną stolicę, podbijać imperia wrogów i dowodzić potężnymi armiami, trzymajmy się od Cultures 2 z daleka. Ale tym graczom, których bawi żmudne ręczne sterowanie małą społecznością i którym nie przeszkadza przestarzała grafika, ta gra na pewno się spodoba.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Cultures 2: Bramy Asgardu



Producent: JoWooD
Wydawca w Polsce: CD Projekt





platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla zaawansowanych

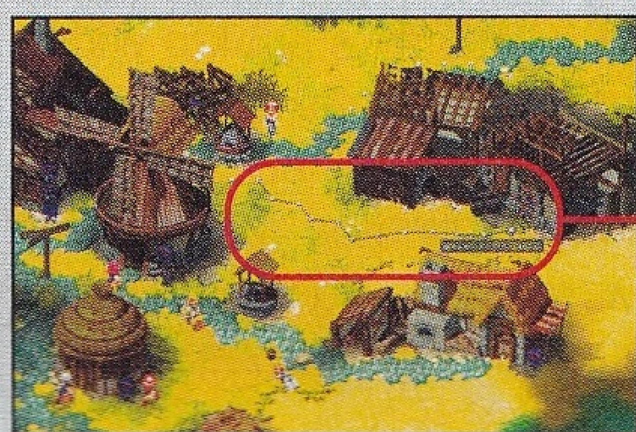
	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dostateczna**	**3,00**
Propozycja dla osób lubiących długą grę i kontrolowanie każdego szczegółu. Nadzorowanie wszystkich członków społeczności to wyzwanie nawet dla cierpliwych fanów gier strategicznych, dlatego Cultures 2 polecamy tylko oszczędnym miłośnikom niekończącej się dłubaniny			
JAKOŚĆ GRY	**17,0%**	**dobra**	**4,12**
Poziom merytoryczny gry	4,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**8,0%**	**dostateczna**	**2,88**
Sterowanie	3,0%	dostateczne	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	brak	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/sześciu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**3,83**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5
INSTALACJA	**4,0%**	**celująca**	**6,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (500 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**3,59**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**3,59**
Cena/Jakość	**celująca**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**29,99 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**24 zł**	Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	29,99 zł/3,59 = 8,35 = celująca	

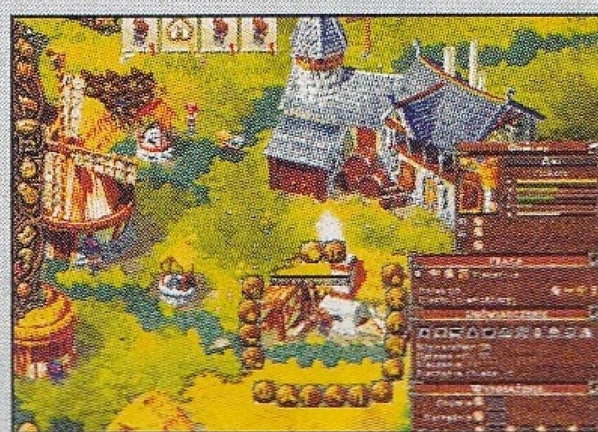
PRZEBIEG GRY



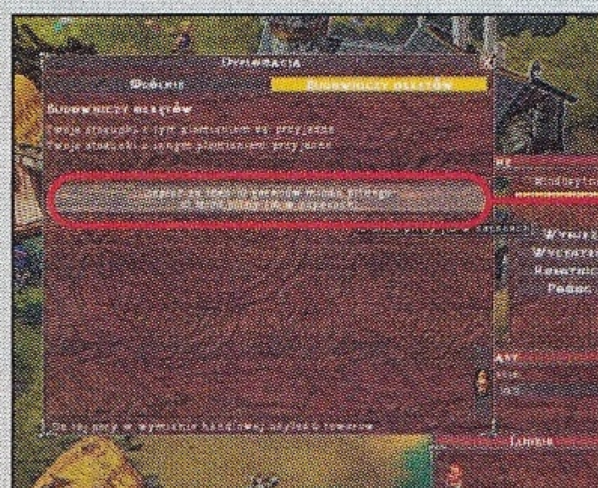
3 Wyznaczamy miejsce pod farmę. Żółte obszary ● to te, na których daje się budować. Budowniczowie przynoszą surowce i zaczynają pracę



4 Mianujemy wikinga farmerem. Obok farmy stawiamy młyn, piekarnię, studnię, pasiekę i miodosytnię. Transport przyśpieszają drogi ●



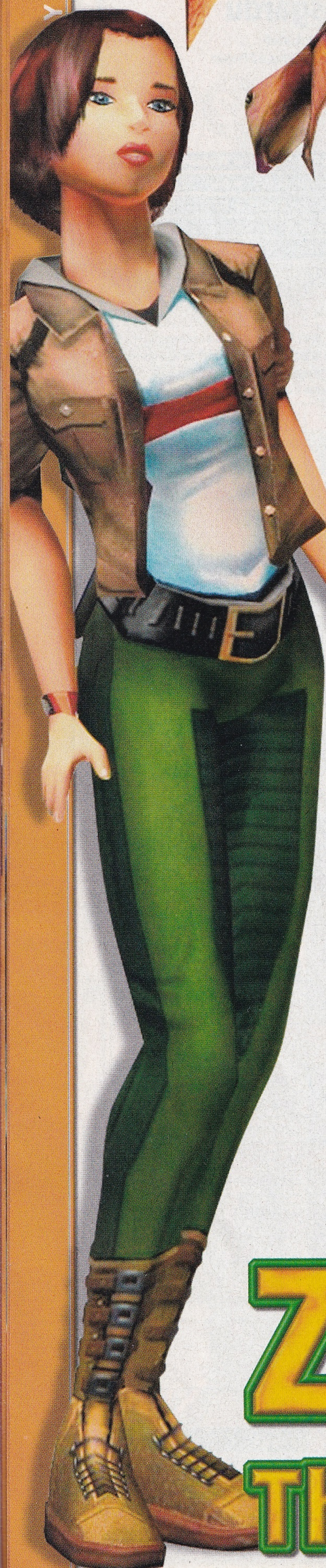
5 W miodosytni zatrudniamy poddanego, który ma doświadczenie piekarskie, a do piekarni przydzielamy byłego młynarza



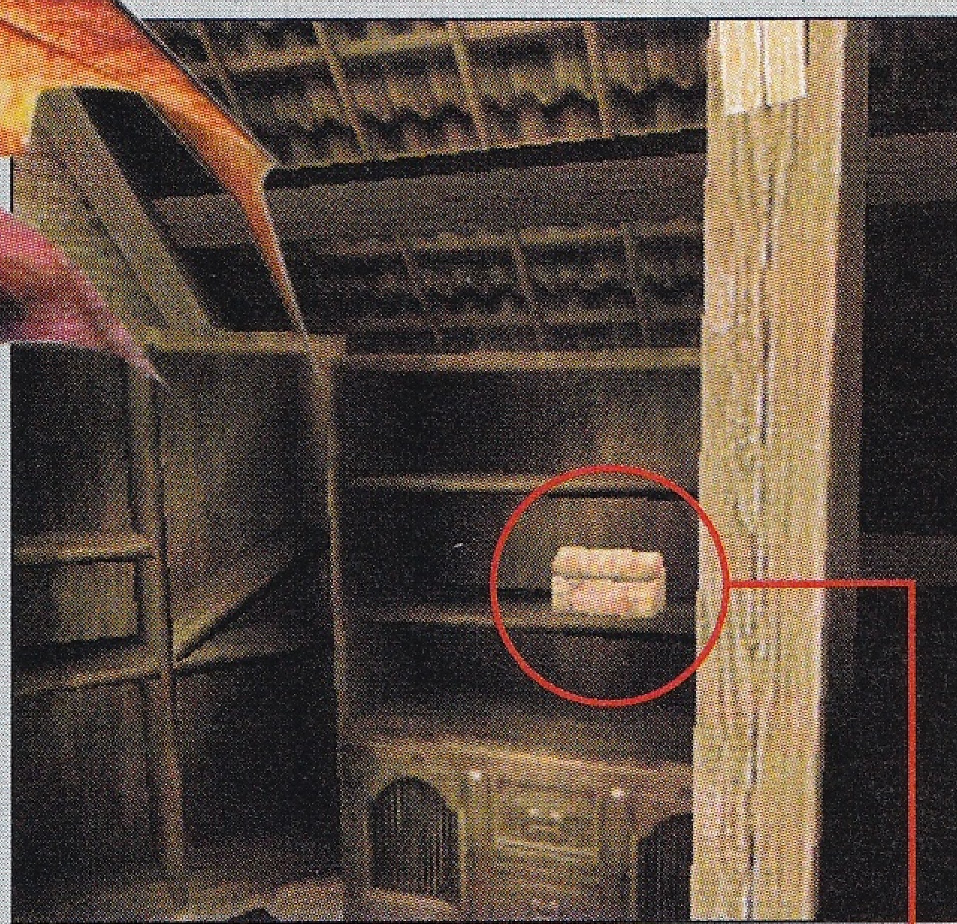
6 Gdy mamy już dziesięć beczek miodu, przechodzimy do menu dyplomacji. Klikamy na opcję wymiany ● i dostajemy statek



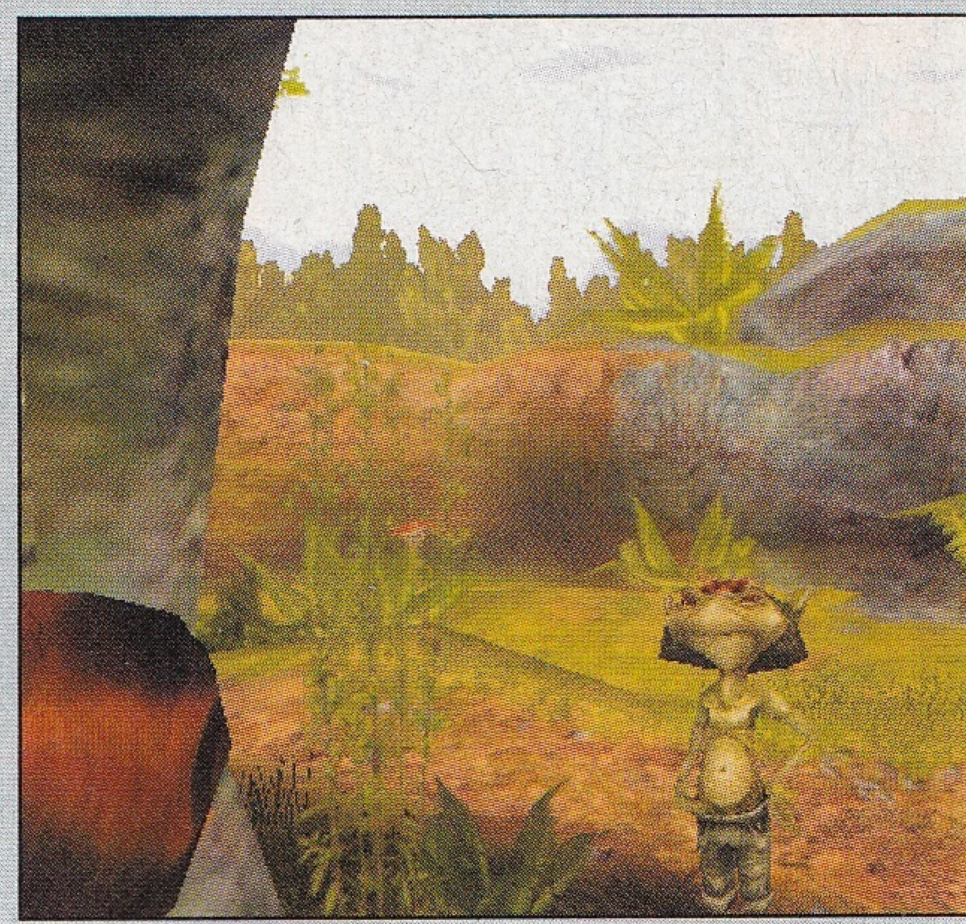
7 Docieramy na wyspę. Norny wysyłają nas w podróż. W obcych krajach żyją ludzie, którzy pomogą nam zniszczyć smoka



Gra przygodowo--zręcznościowa na PC | Przenosimy się do baśniowej krainy elfów, gnomów i wróżek, by bronić jej przed złem



1 Wchodzimy po schodach na samą górę. Na strychu znajdujemy tajemniczą skrzynkę, którą podrzucił tu goblin, i otwieramy ją



2 Przenosimy się do groty w Zanzarah. Wychodzimy na zewnątrz i spotykamy Rafiego, który wyjaśnia nam całą sytuację



3 Rozglądamy się dokoła. Nad głazem unosi się woreczek z leczniczym eliksirem. Zabieramy znalezisko, a potem ruszamy przed siebie



4 Idziemy do wioski. Rozmawiamy z sową i elfem spacerującym opodal. Rozglądamy się po wiosce i zbieramy pożyteczne przedmioty

Zanzarah

The Hidden Portal[1]

TREŚĆ GRY

Amy, młoda dziewczyna mieszkająca w Londynie, spostrzega, że korytarzem jej domu przemyka się dziwne stworzenie. Przeszukując domostwo w poszukiwaniu tajemniczego intruza, znajduje na strychu dziwną skrzynkę i otwiera ją. W środku znajduje magiczny run, który przenosi bohaterkę do krainy Zanzarah. Amy spotyka goblina Rafiego, który podrzucił magiczną skrzynkę na strych jej domu. Okazuje się, że bohaterka od dawna była oczekiwana w Zanzarah. Według legendy Amy przywróci dawny ład, zrobi porządek z plagą dzikich wróżek i przeciwstawi się złu panoszącemu się w tej czarodziejskiej krainie.

Każdy mieszkaniec Zanzarah ma swoją osobistą wróżkę. Wkrótce Amy także otrzymuje pierwsze takie stworzonko. Tak rozpoczyna się jej pełna niebezpieczeństw podróż. Znajdujemy magiczne przedmioty, monety, lecznicze eliksiry i zioła, czytamy magiczne księgi i poznajemy mieszkańców Zanzarah. Rozmawiając z sowami, poznajemy bajkowy świat.

Najważniejszym elementem gry jest trenowanie wróżek i wystawianie ich do walk przeciwko wrogom. Naszej bohaterce towarzyszy do pięciu takich latających wojowniczek, które Amy chwyta lub otrzymuje w prezencie. Dlatego przebieg gry przypomina szkolenie... pokémonów znanych z gier na konsole Game-Boy i Nintendo 64.

Jednak pojedynki wyglądają zupełnie inaczej. Przenosimy się na magiczną arenę, którą oglądamy z punktu widzenia wróżki i atakujemy wroga jak w strzelaninach 3D. Odpalamy magiczne pociski, chowamy się za kolumnami, ścianami i innymi przeszkodami, a także unikamy ataków przeciwnika. Po wygranej walce wróżka zdobywa doświadczenie – im wyższy jego poziom osiąga, tym lepiej walczy. Ponadto małe wojowniczki opisane są cechami, takimi jak poziom zdrowia, liczba zadawanych obrażeń czy zwinność. Mają one duży wpływ na przebieg starcia.

Jeśli nasza bohaterka ma kilka wróżek, wymieniamy je w czasie starcia. W grze nie ma ani kropli krwi, zaś pokonany przeciwnik po prostu zmniejsza się i znika. Jednak walka jest trudna. Pokonanie pierwszego wroga stanowi wyzwanie nawet dla graczy zaprawionych w zręcznościówkach.

STEROWANIE

- ← → – obrót w lewo/prawo
- ↑ ↓ – ruch naprzód/wstecz
- Lewy przycisk myszy – akcja, rozmowa, podnoszenie i używanie przedmiotów
- Prawy przycisk myszy – skok
- Esc – menu główne, wyjście z menu ekwipunku
- Enter – menu ekwipunku
- F1 – opcje gry
- 1 do 5 – wybór wróżki

TECHNIKALIA

Świat gry jest barwny i malowniczy. Trójwymiarowe otoczenie oglądamy z kamery umieszczonej za naszą bohaterką. Wykorzystując klawisze kierunków oraz mysz, płynnie obracamy ją, przechylamy i bez przeszkód rozglądamy się dokoła. Obsługa gry jest prosta, do zapamiętania mamy zaledwie kilka klawiszy. Jedyną trudność sprawia nam

[1] Ang. Zanzarah: Ukryty portal. Wymowa: zanzara; de hidn portal. Zanzarah to nazwa krainy w grze

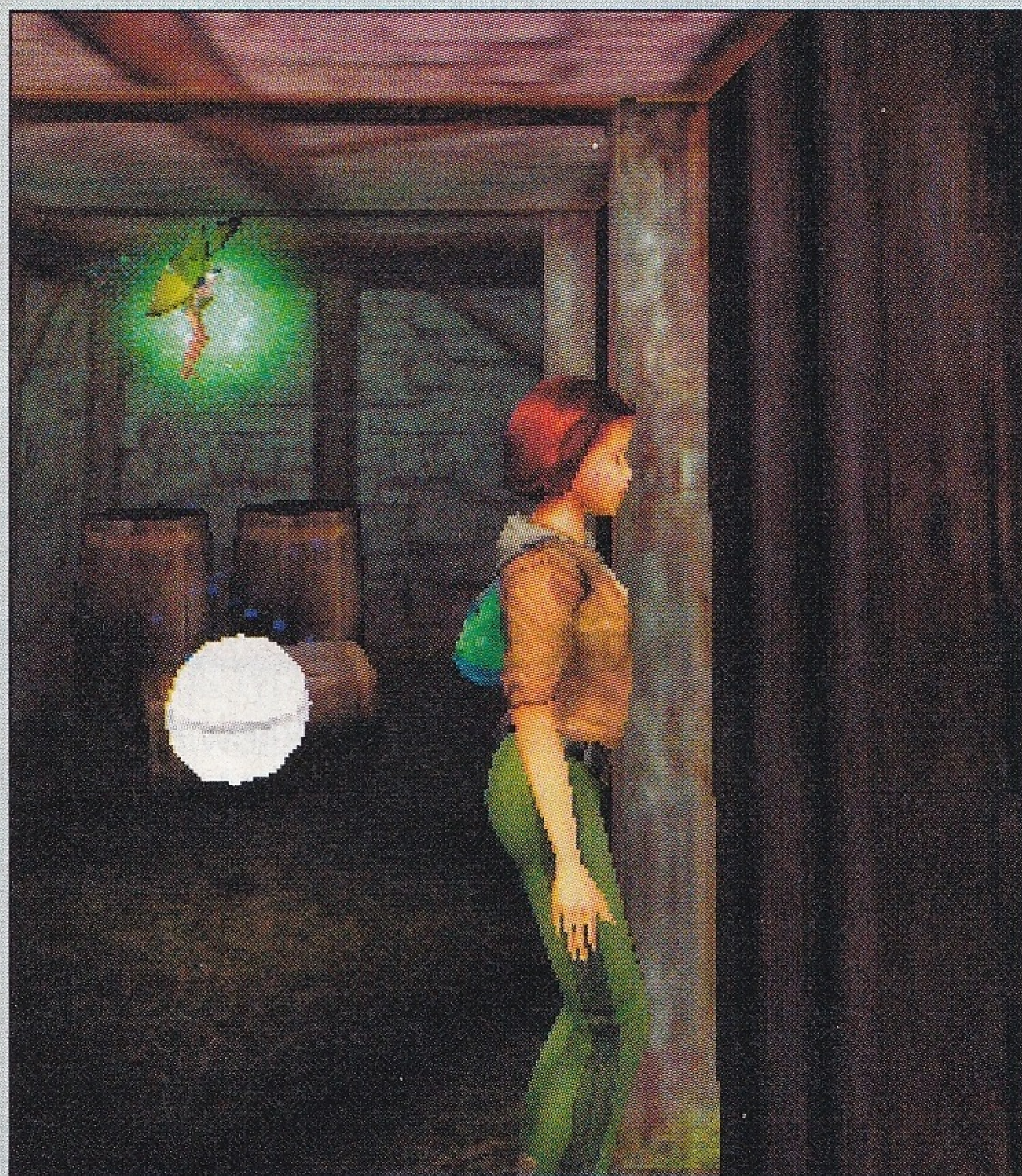
PRZEBIEG GRY



5 W tawernie w wiosce odnajdujemy Rufusa i dostajemy klucz. Ponadto rozmawiamy z siedzącym przy stole karciarzem i zdobywamy siedem monet



6 Klucz otwiera dom Rufusa. Wewnątrz znajdujemy run powrotu i pudełko. Wybieramy jedną z trzech wróżek



7 W szopie za jednym z domów znajdujemy srebrną kulę. Zabieramy ją. Wszystkie znalezione przez nas przedmioty przydają się w czasie wędrówek



8 Od Luciusa dowiadujemy się, jak walczyć. Przekraczamy furtkę i...



9 ...czeka nas pierwsze starcie. Przenosimy się na arenę i strzelamy do przeciwnika magicznymi pociskami

orientacja podczas walki. Starcia są dynamiczne i wymagają od nas refleksu!

W czasie zabawy słyszymy różne dźwięki – odgłos lasu, śpiew ptaków i przyjemną muzykę. Dialogi pojawiają się w ramkach tekstowych, tylko część z nich wygłaszają lektorzy. **GRY** żałują, że Zanzarah nie został wydany w polskiej wersji językowej.

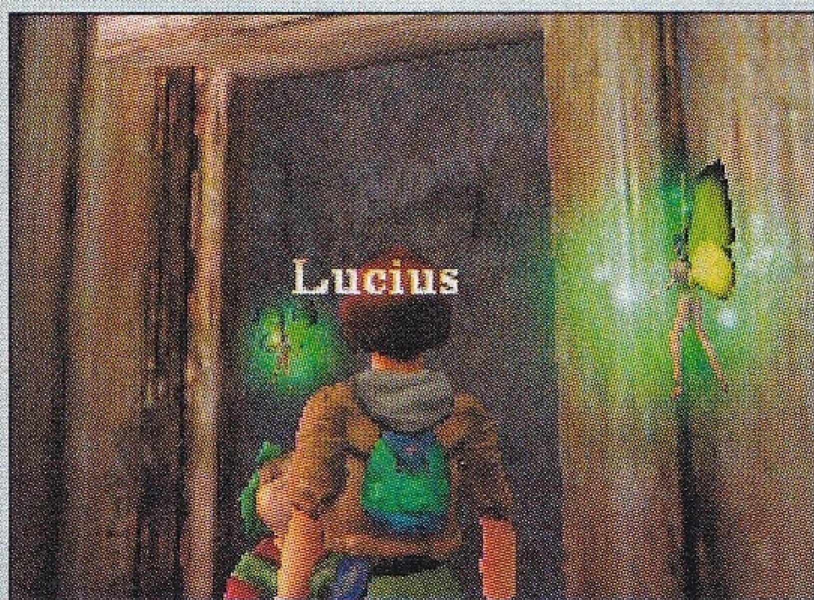
WERDYKT

Zanzarah to piękna i ciekawa gra. Jednak ze względu na trudne walki i brak polskiej wersji **GRY** polecają ją tylko zaawansowanym graczom. Szkoda, bo nie ma w niej przemocy, a zbieranie wróżek sprawiłoby największą przyjemność młodszym użytkownikom pecetów.

DETALE



Mapa, którą otrzymujemy od Luciusa, pomaga nam poruszać się po Zanzarah. Widzimy na niej miejsce, w którym jesteśmy



W czasie podróży po krainie nasze wróżki zawsze unoszą się w pobliżu bohaterki. Pamiętamy o tym, aby leczyć je po każdej walce. Nigdy nie wiemy, kiedy czeka nas kolejny pojedynek

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Zanzarah: The Hidden Portal

Producent: Funatics Development
Wydawca w Polsce: LEM





platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla zaawansowanych

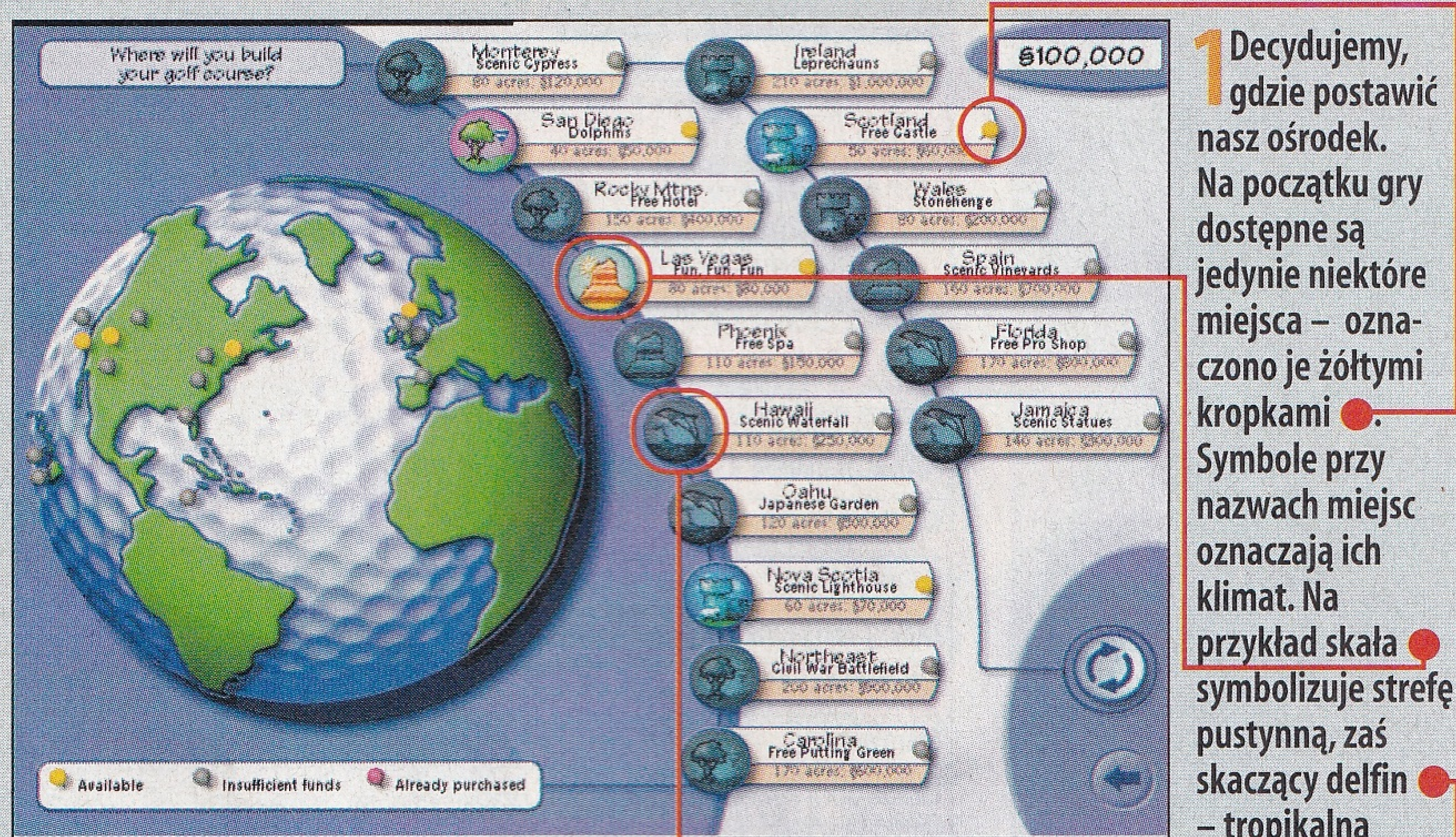
	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Odkrywanie sekretów magicznej krainy, szkolenie wróżek i posyłanie ich do walki to ciekawa zabawa. Zanzarah byłby znakomitą grą dla dzieci, gdyby nie to, że jest po angielsku, a walki są tak trudne, że sprawiają kłopoty nawet doświadczonym graczom			
JAKOŚĆ GRY	**17,0%**	**dobra**	**3,71**
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**8,0%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/sześciu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**4,00**
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 651 73 24 do 26	5
Serwis online	1,0%	www.lem.com.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**5,25**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (902 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (4 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,57**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 4,57**	
Cena/Jakość	**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**96 zł**	Timsoft, Koszalin, tel. (0 prefiks 94) 346 11 56
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/4,57 = 21,66 = dostateczna	

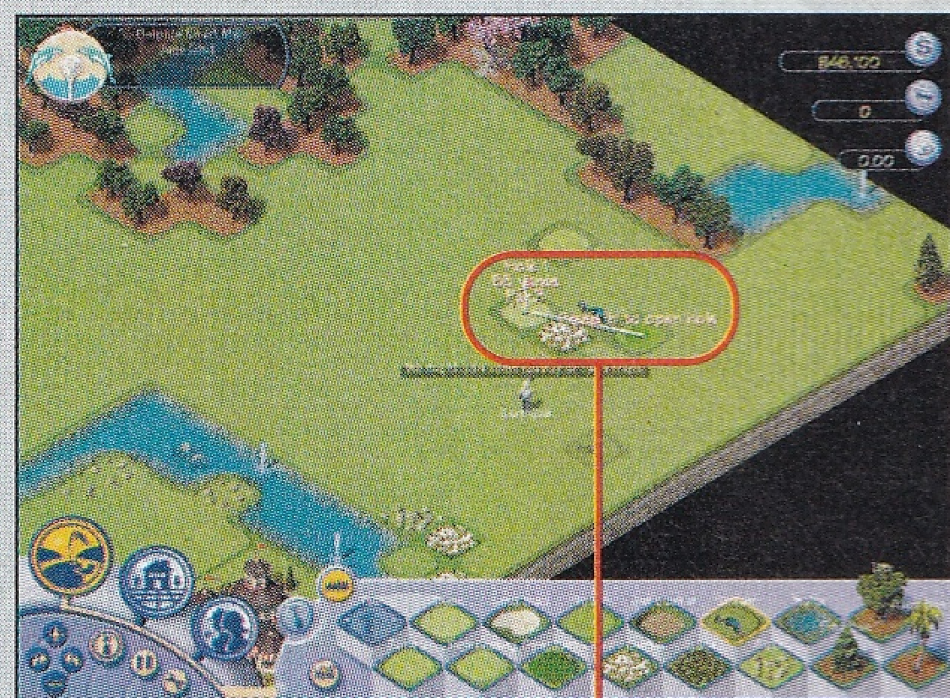
Sid Meier's Sim Golf[1]

Gra strategiczna na PC | Budujemy ekskluzywne pola golfowe. Od naszych decyzji zależy, jak szybko piłka trafi do dołka, a pieniądze – na nasze konto

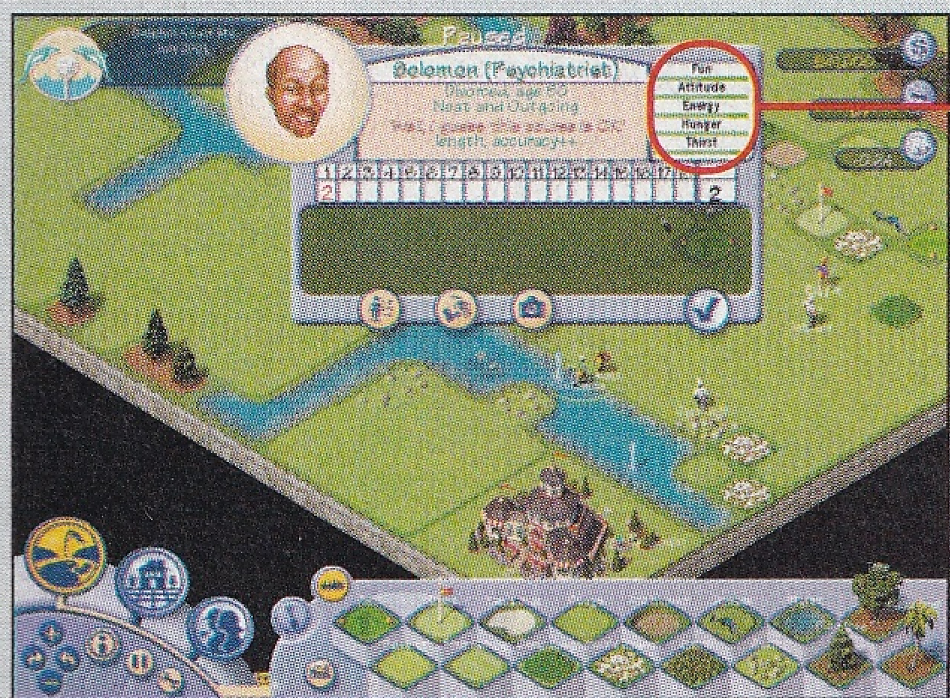
PRZEBIEG GRY



1 Decydujemy, gdzie postawić nasz ośrodek. Na początku gry dostępne są jedynie niektóre miejsca – oznaczono je żółtymi kropkami ●. Symbole przy nazwach miejsc oznaczają ich klimat. Na przykład skała ● symbolizuje strefę pustynną, zaś skaczący delfin ● – tropikalną



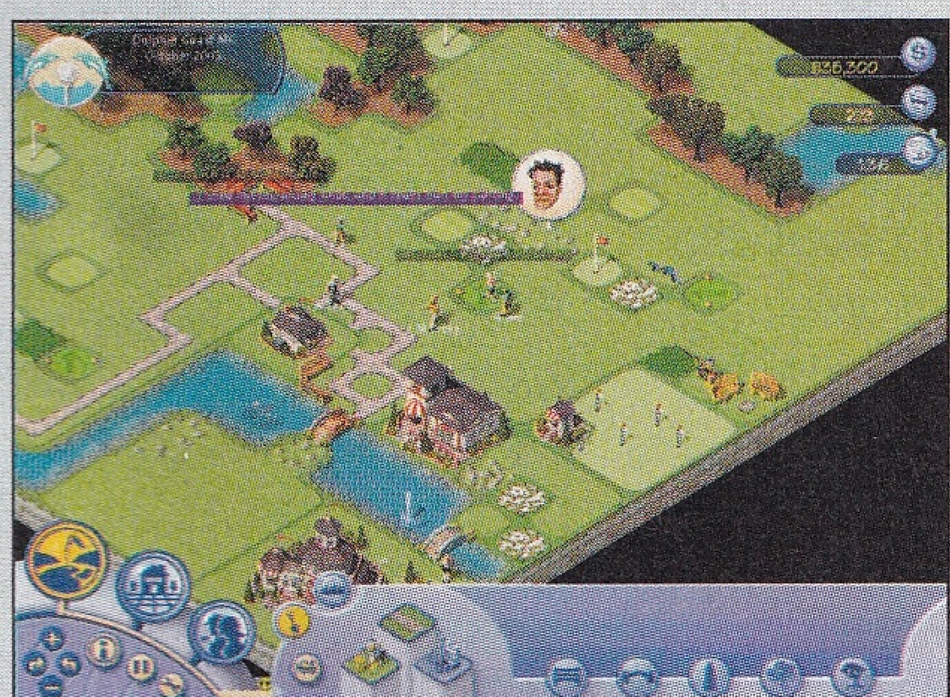
2 Budujemy pierwszy dołek ● i otwieramy go, aby na naszym polu pojawili się gracze



3 Sprawdzamy, czy pierwsi goście naszego luksusowego ośrodka są zadowoleni ●



4 Stawiamy bar ●, aby gracze nie byli głodni. Po rozbudowie ośrodka potrzeba ich więcej



5 Sklep, trawnik, ścieżki i ławki do odpoczynku są niezbędne. Budujemy też nowe dołki



6 Zatrudniamy personel. Im więcej gości, tym więcej pracowników nam potrzeba



7 Sprzedajemy gwiazdorom działki pod budowę willi, a nasz kurort staje się coraz sławniejszy

TREŚĆ GRY

Wybieramy jedno z kilku rozrzuconych po całym świecie miejsc i budujemy golfowy kurort. Typ pola golfowego zależy od strefy klimatycznej – decydujemy, czy będzie ono położone na stepie, łąkach, pustyni czy w tropikach. Na każdym rodzaju terenu wznosimy inne budowle i dysponujemy innymi udogodnieniami.

Wyznaczamy trasę, umieszczając dołek i dekorując teren wokół niego. Sadzimy drzewa i kwiaty, wytyczamy alejki i przerzucamy mostki nad wodą, rozstawiamy punkty orientacyjne i ławki, podnosimy lub obniżamy teren. Rozbudowujemy ośrodek rekreacyjny, stawiając bary lub puby, wyznaczamy korty tenisowe, budujemy sklepy, baseny i hotele.

Zatrudniamy personel i dbamy o jakość jego pracy. Poszerzamy granice ośrodka, nabywając nowe tereny. Sprzedajemy też działki budowlane, na których sławni ludzie wznoszą swe wille. Podnosi to prestiż naszego kurortu. Sprawdzamy, czy golfiści są zadowoleni i zaspokajamy ich potrzeby. Robimy, co w naszej mocy, by klienci byli szczęśliwi, bo tylko wtedy inwestycja przynosi zyski. Nie wytyczamy więc za trudnych ani za łatwych tras.

Jeśli chcemy, tworzymy własnego golfistę i przyłączamy się do gry. Uczymy go różnych uderzeń i stopniowo rozwijamy jego umiejętności. Czasem rozgrywamy partyjkę z jednym ze sponsorów naszego ośrodka. Obserwujemy też grę naszych gości. Jeśli osiągamy dobre wyniki, wyjeżdżamy nawet na mistrzostwa świata.

Gra jest rozbudowana i ma kilka poziomów trudności. Dzięki temu gdy zabawa staje się za prosta, rozpoczynamy grę na trudniejszym poziomie. Nagle nasi goście przestają być zadowoleni i zaczynają się skarżyć na wszystko!

TECHNIKALIA

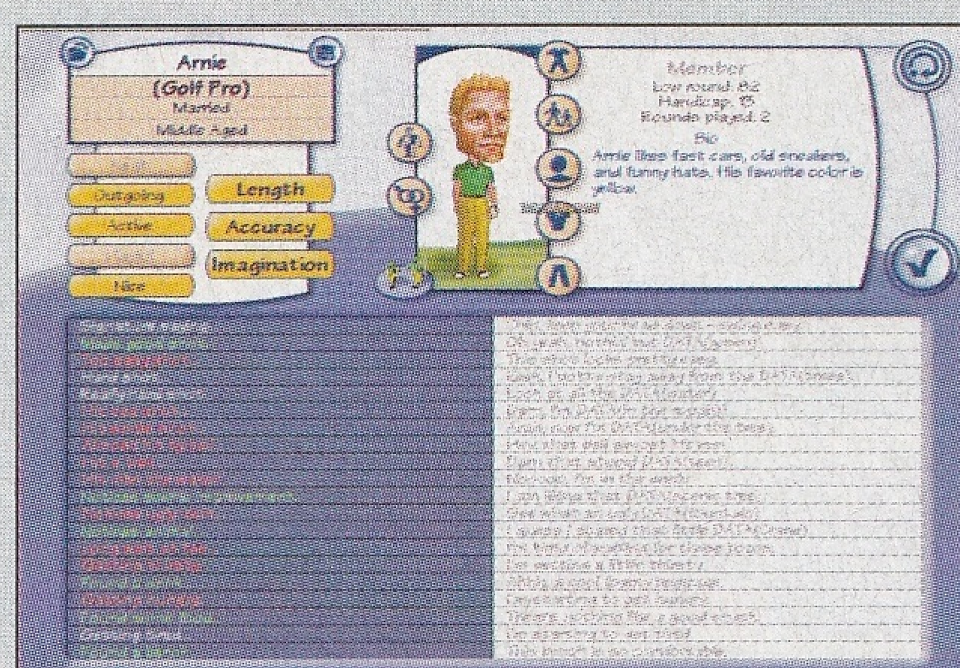
Grafika jest całkowicie dwuwymiarowa, ale ładna. Wszystko przedstawione jest na płaskich planszach, które swobodnie obracamy, oddalamy i przybliżamy. Domy, drzewa i inne obiekty są szczegółowe.

Menu jest rozbudowane, ale grę obsługuje się bardzo prosto. Jeśli nigdy jeszcze nie graliśmy

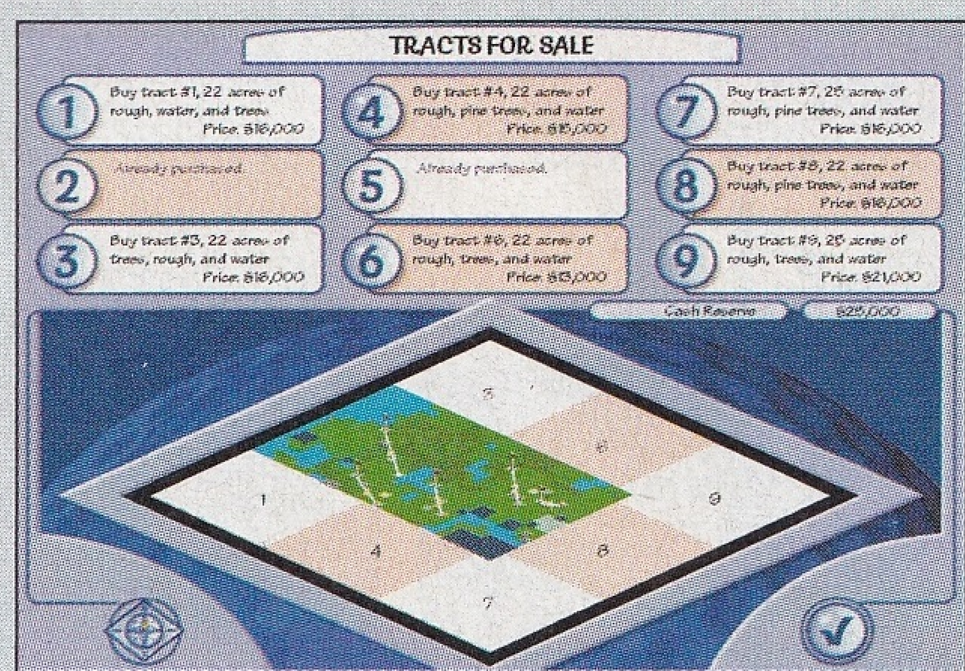


[1] Ang. Sim golf według Sida Meiera. Wymowa: sid mejers sim golf. Sid Meier to znany twórca gier – między innymi cyklu Civilization

DETALE



Każdy golfista jest dokładnie opisany. Poznajemy jego komentarze, upodobania i zmieniamy mu kolor ubrania



Jeśli nasz kurort staje się bardzo atrakcyjny i sławny, zwiększamy jego obszar, dokupując przylegające do niego tereny

w grę tego typu, włączamy samouczek, który szybko uczy nas, jak budować kurort i zaspokajać potrzeby najwybredniejszych gości.

Do wad Sim Golfa **GRY** zaliczają fakt że tylko główne menu zostało przetłumaczone na język polski, co sprawia wrażenie jakby polskiemu wydawcy zabrakło czasu i cierpliwości. Wszystkie inne ekrany gry pozostawiono w oryginale, chociaż odczytujemy z nich mnóstwo informacji. Wszystkie dialogi też są po angielsku.

WERDYKT

Sim Golf to ciekawa gra, która uczy nas planowania i zarządzania, a także zasad rozgrywki. Chociaż golf jest wciąż mało popularny w Polsce, zarządzanie ekskluzywnym kurortem to wciągająca zabawa. Dzięki tej grze dowiadujemy się, jak wyglądają i funkcjonują nowoczesne pola golfowe.

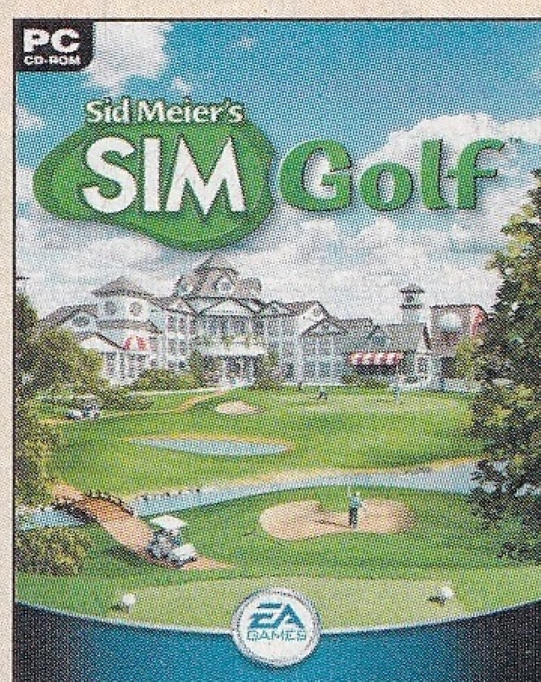
Ta pozbawiona przemocy i prosta gra to sport i strategia w jednym, więc **GRY** polecają ją nie tylko fanom golfa, ale też miłośnikom strategii ekonomicznych.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – opcje, wybór osoby
- Prawy przycisk myszy – wyburzanie
- shift + S – zapisanie gry
- shift + ? – powtórka ostatniego komunikatu
- shift + N – wyświetlenie nazwisk graczy
- shift + L – wczytanie gry
- shift + P – zatrzymanie gry
- E – wzniesienie
- H – nowy dołek
- T – drzewo
- P – ścieżka
- R – rough (wysoka trawa)
- S – bunkier
- W – woda
- + – podniesienie terenu
- = – obniżenie terenu
- tab – obrót budynku
- F1 – stan pola
- F2 – komentarze graczy
- F3 – historia
- F4 – raport finansowy
- F6 – ekran świata

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Sid Meier's Sim Golf



Producent: Electronic Arts
Wydawca w Polsce: Cenega Poland





platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Kto pod kim dołki kopie, ten... zarabia wielkie pieniądze jako właściciel luksusowego ośrodka golfowego. Sim Golf to miła, relaksująca i wciągająca gra ekonomiczna. Polecamy ją nie tylko miłośnikom tej dyscypliny sportowej. Szkoda tylko, że jest po angielsku i za drogo kosztuje			
JAKOŚĆ GRY	**17,0%**	**dostateczna**	**3,47**
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**8,0%**	**dobra**	**4,13**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	brak	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5
INSTALACJA	**4,0%**	**celująca**	**6,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (800 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,62**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 4,62**
Cena/Jakość	**niedostateczna**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**129 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**114 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł/4,62 = 27,92 = niedostateczna

F1[1] 2002

[1]Ang. Formuła 1. Wymowa: ef łan

Gra wyścigowa na PC | Wśród sportów motorowych wyścigi Formuły 1 cieszą się dużym prestiżem. Witamy w świecie zawrotnych prędkości!

Ściągawka na stronie 68

TREŚĆ GRY

Ścigamy się z najlepszymi kierowcami świata, z braćmi Schumacherami na czele. Przed wyścigiem wybieramy samochód i zmieniamy jego ustawienia: sztywność zawieszenia, kąt nachylenia spojlerów, przełożenia poszczególnych biegów, rodzaj opon, balans hamulców i ilość paliwa.

Zaskakuje nas sztuczna inteligencja konkurentów: każdy z nich ma inny styl jazdy, co wyraźnie wpływa na ich zachowanie na torze. Słabsi co chwila próbują nas wyprzedzić, podczas gdy mistrzowie kierownicy spokojnie czekają na nasz błąd i atakują na dogodnym odcinku toru.

Dla początkujących graczy twórcy przygotowali szkółkę jazdy i rozbudowany system ułatwień. Automatyczne hamowanie, system antypoślizgowy i niezniszczalność przydają się zwłaszcza na pierwszych okrążeniach, kiedy jeszcze nie znamy trasy. Gdy czujemy się pewniej, wyłączamy kolejne ułatwienia i zaczyna się prawdziwa rywalizacja.

TECHNIKALIA

Pojazdy, tory i mechaników oglądamy w trzech wymiarach. **GROM** podobają się zwłaszcza staranne modele aut. Maszyny każdej stajni mają inny kształt nadwozia i kokpit. Podobnie z silnikami: różnią się nie tylko mocą, ale i dźwiękiem. Zadbano o detale takie, jak kształt lusterek czy spojlerów. Jednak by to zobaczyć, potrzebujemy szybkiego procesora i dobrej karty graficznej – gra automatycznie dopasowuje szczegółowość grafiki do ich wydajności.

Dobre wrażenie, jakie robią modele samochodów, psuje dwuwymiarowe otoczenie torów, które wygląda sztucznie. Ubogie w szczegóły pobocza są płaskie i niedopracowane, co rzuca się w oczy, gdy im się przyglądamy. Na szczęście zazwyczaj pędzimy z prędkością ponad 200 kilometrów na godzinę i nie mamy czasu bacznie obserwować otoczenia.

Marny wygląd torów to już smutna tradycja tej serii. **GRY** dziwią się, że choć twórcy zapłacili za oficjalną licencję Formuły 1, trasy, na których się ścigamy, ciągle wyglądają brzydko. Oglądamy słabą grafikę, jednak rekompensują nam to realistycznie odtworzone tory. Znajdujemy na nich te same szykany i elementy, które są dumą tych obiektów.

Wrażenie rozwijania oszałamiającej prędkości jest bardzo silne. To pierwsza gra z tej serii, gdzie czujemy namiastkę tego, co przeżywają prawdziwi kierowcy na torze Formuły 1. Do tego twórcy F1 2002 nieco poprawili największą wadę poprzedniej części: model jazdy po wyłączeniu wszystkich udogodnień nie jest już tak zręcznościowy i gra nareszcie przypomina symulację.

Niestety F1 2002 została wydana po angielsku. Jeśli nie znamy terminologii używanej w wyścigach Formuły 1, wybór ustawień, które chcemy zmienić, sprawia nam przez to podwójne problemy.

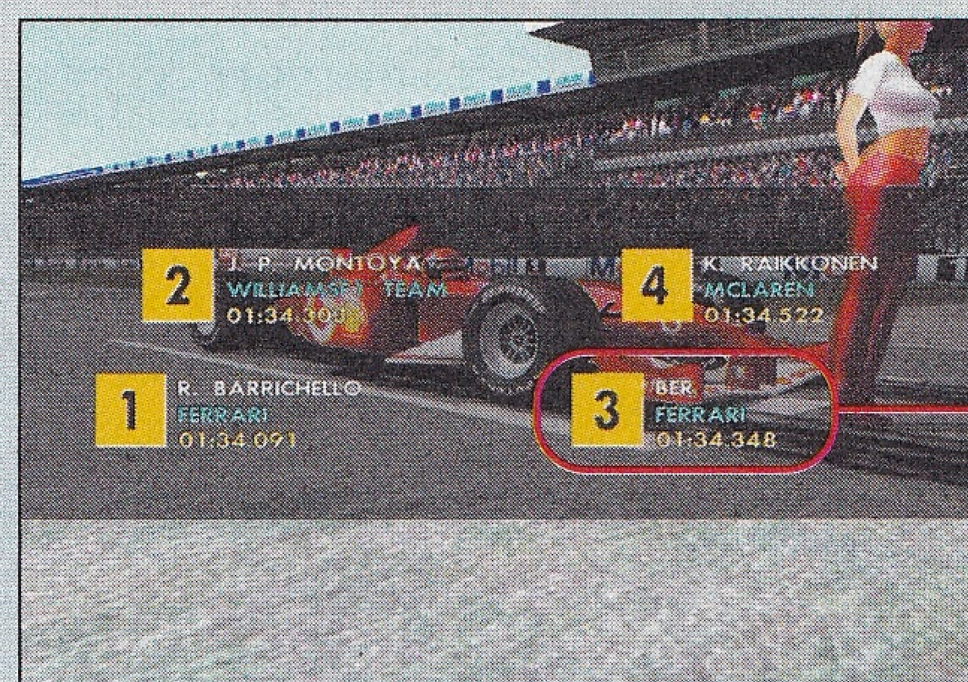
STEROWANIE

- A – przyśpieszanie
- Z – hamowanie
- ← – skręt w lewo
- → – skręt w prawo
- Lewy alt – wyższy bieg
- Prawy alt – niższy bieg
- Q – sprzęgło
- S – zgłoszenie zjazdu do boksu
- B – spojrzenie w tył

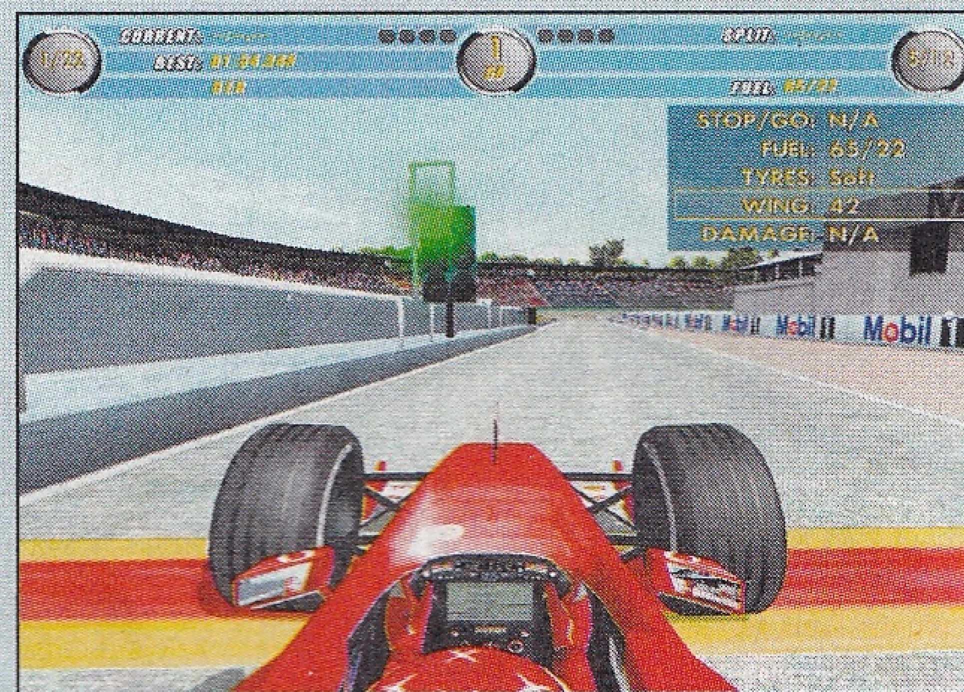
WERDYKT

Piękna grafika to nie wszystko. Zaawansowana sztuczna inteligencja kierowców cieszy, ale F1 2002 pozostawia wiele do życzenia, jeśli chodzi o model jazdy i zgodność z realiami.

Wbrew nazwie ta gra nie jest wierną symulacją mistrzostw Formuły 1 sezonu 2002 i doświadczonym komputerowym kierowcom nie przypada do gustu. To ładna, pełna uproszczeń zręcznościówka, dzięki której rozpoczynamy przygodę w świecie najszybszych wyścigów. Jeśli tylko nie odstrasza nas astronomiczna cena i angielska wersja.



1 Zaczynamy od wyścigu kwalifikacyjnego. Zajęte miejsce decyduje o naszej pozycji na starcie do właściwego wyścigu



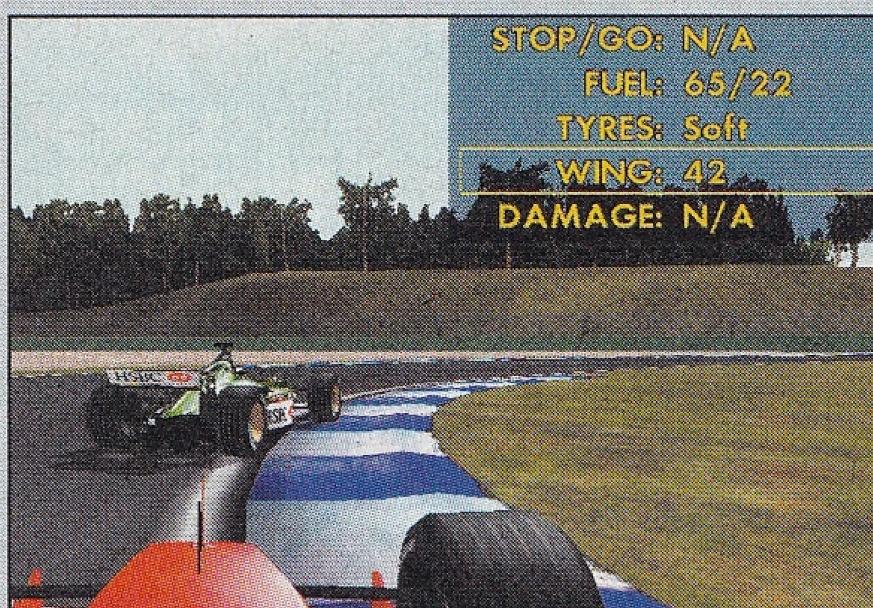
2 Na starcie uważamy, aby nie ruszyć przed sygnałem. To gorący moment: początkowo jedziemy w dużym tłoku i o stłuczkę nietrudno



3 Gdy ktoś próbuje nas wyprzedzić w wyjątkowo niebezpiecznym miejscu, zdejmujemy nogę z gazu, aby nie ryzykować kraksy

Fot.: EPA/FORUM

DETALE

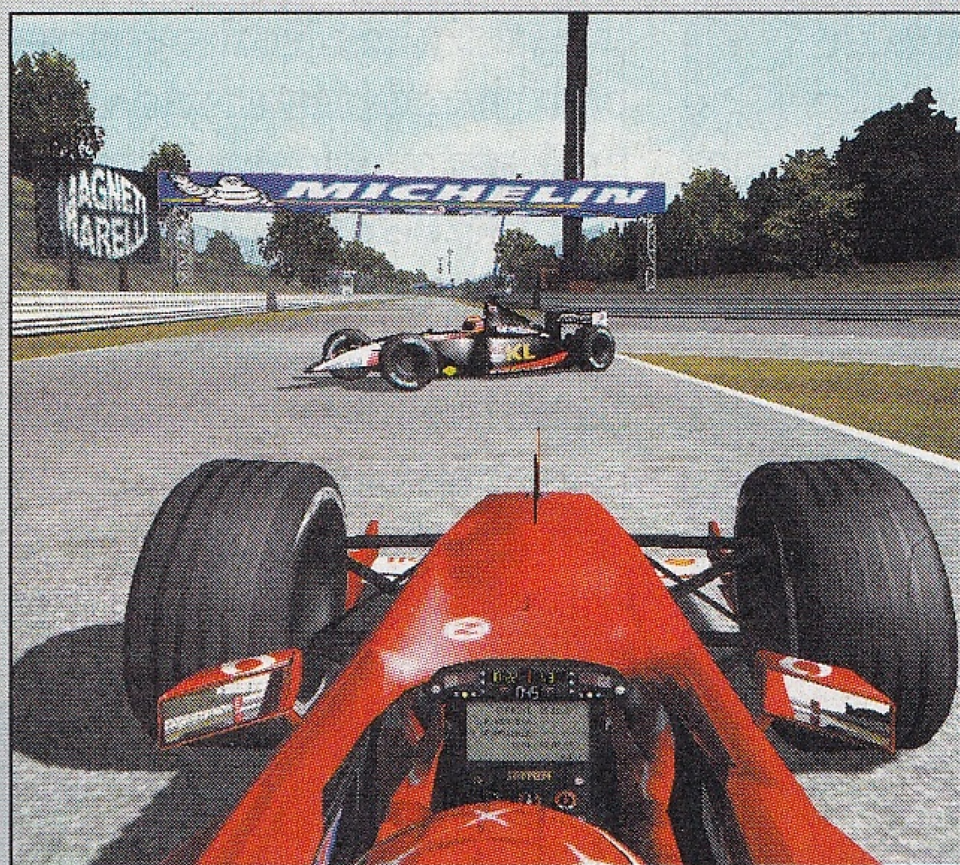


W trakcie wyścigu naciskając klawisz Enter, wywołujemy okno, w którym sprawdzamy rodzaj opon, ilość paliwa w baku i zmieniamy balans hamulców



Kiedy obsługa techniczna jest gotowa na nasze przyjęcie, pojawia się ikonka ●. Zjeżdżamy do boksu, aby uzupełnić paliwo i zmienić zużyte opony na nowe

PRZEBIEG GRY



4 Kiedy ryzykant traci panowanie nad pojazdem, patrząc w lusterka, spokojnie go wymijamy. W tym wyścigu już nam nie zagrozi



5 Unikamy jazdy zbyt blisko innej wyścigówki, bo zawirowania potrafią unieść auto w powietrze – taka kraksa oznacza koniec jazdy



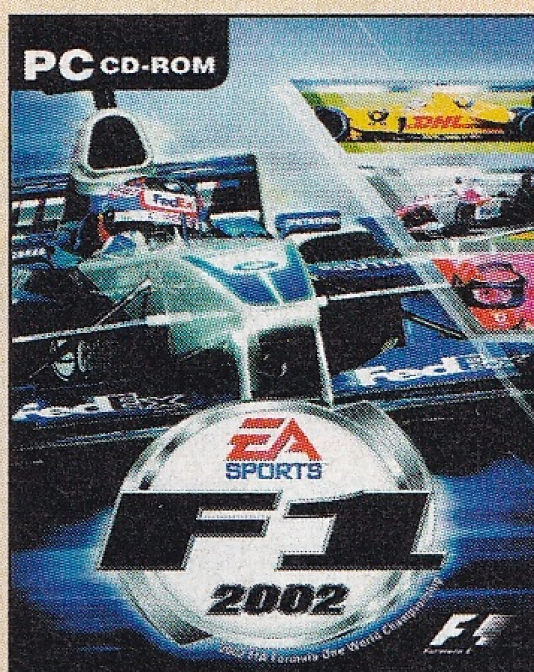
6 Na niektórych torach (na przykład w Japonii) warto ścinać zakręty. Sędziowie są wyjątkowo pobłażliwi, zupełnie inaczej niż w rzeczywistości



7 W końcu mijamy linię mety. Gdy bierzemy udział w mistrzostwach, ważne jest, żeby ukończyć każdy wyścig na punktowanym miejscu

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

F1 2002



Producent: EA Sports
Wydawca w Polsce: Cenega Poland





platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ jest
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dobra**	**4,00**
To nie symulator Formuły 1 z prawdziwego zdarzenia, tylko efektowna zręcznościówka z licznymi uproszczeniami i ułatwieniami. Dzięki nim nadawałaby się dla początkujących graczy, jednak zniechęca ich porażająco wysoka cena i brak polskiej wersji językowej			
JAKOŚĆ GRY	**17,0%**	**dostateczna**	**3,47**
Poziom merytoryczny gry	4,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**8,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ośmiu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**4,00**
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**5,38**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (250 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**4,05**
Punkty dodatnie/ujemne			

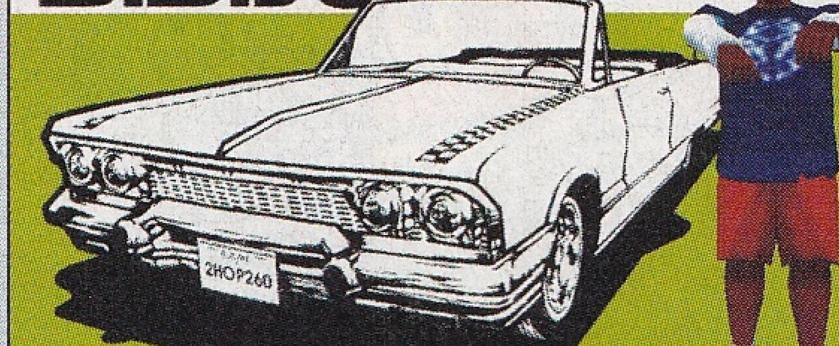
OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,05**
Cena/Jakość	**niedostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **129 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **114 zł**	Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł/4,05 = 31,85 = niedostateczna	

[1] Ang. Zwariowana taksówka. Wymowa: krejzi taksi

PRZEBIEG GRY



1 Wybieramy tryb zabawy. W zależności od decyzji jeździmy po różnych częściach miasta. W tym menu sprawdzamy też nasze osiągnięcia, zapisujemy i odczytujemy grę



2 Każdy kierowca ma inny samochód. Auta różnią się nieco prędkością, zwrotnością i przyspieszeniem. Jednak taksówkarze nie są opisani za pomocą cech



3 By zabrać pasażera, stajemy w zielonym kółku ●. Zielony znaczek nad głową klienta oznacza długi kurs. Krótkie są dobrze płatne, ale pasażerowi się spieszy



4 By otrzymać napiwek, przejeżdżamy bardzo blisko innych samochodów oraz wykonujemy triki. Triki łączymy w kombinacje przerywane w momencie uderzenia w przeszkodę



5 Kierunek do celu wskazuje strzałka na górze ekranu. Kresem podróży jest zielone pole ●. Hamując w nim, staramy się ustawić tak, aby szybko wyruszyć w dalszą drogę

RESULT 2 customers

TOTAL EARNED

$ 1,194.12



B.D.Joe

CLASS



license

6 Gdy kończy się czas gry, oglądamy podsumowanie naszych dokonań. W zależności od liczby klientów i zarobionej sumy pieniędzy dostajemy ocenę wyrażoną jako klasa prawa jazdy



7 Tryb Crazy Box przeznaczony jest dla najlepszych kierowców. Wykonujemy różne zadania, wśród których wielkie wrażenie robi skok ze skoczni narciarskiej o punkcie K wynoszącym 150 metrów. Na długość lotu wpływa wybicie i nasza szybkość

Cra

TREŚĆ GRY

Trudno znaleźć prostszy pomysł na grę. Siadamy za kierownicą żółtej taksówki i ruszamy w szaloną jazdę po mieście. Mamy ograniczony czas, więc zabieramy klienta i pędem ruszamy pod wskazany adres. Jedni pasażerowie chcą szybko dojechać na miejsce i dużo płacą, inni jadą daleko, zaś wszyscy dorzucają nam cenne sekundy czasu gry.

Pędzimy przez miasto przypominające San Francisco. Skaczemy ze stromych wzniesień i przelatujemy nad dachami innych samochodów. Ulicami jeżdżą charakterystyczne tramwaje. To jedyne pojazdy, których nie daje się efektownie staranować.

Mamy dotrzeć na miejsce przed czasem, bo inaczej gra się kończy. Wykorzystujemy więc wszelkie skróty. Na przykład gnamy po dachach domów, pędzimy tunelem metra, wyskakujemy z drugiego piętra garażu czy jedziemy przez park pośród pierzchających na boki spacerowiczów. Taksówka jest niezniszczalna, więc nie przejmujemy się zderzeniami. Jedyne, co nas interesuje, to zegar i taksometr, na którym nabijamy kolejne dolary.

zy Taxi

STEROWANIE

- [↑] – gaz
- [↓] – hamulec
- [←] – skręt w lewo
- [→] – skręt w prawo
- [S] – jazda do przodu
- [A] – bieg wsteczny

Gra zręcznościowa na PC i DC | Szalona taksówka wjeżdża na ekrany pecetów z trzyletnim opóźnieniem. Nie będzie napiwku!

Zabawa odbywa się w wariackim tempie i bez dobrego refleksu nie radzimy sobie na zatłoczonych ulicach. W mieście nie ma policji, ale co ciekawe, oprócz nas nikt nie łamie przepisów – wszyscy kierowcy jeżdżą powoli.

Liczy się mistrzowskie opanowanie kierownicy, znajomość miasta i skrótów. Dzięki temu dostajemy coraz większe napiwki i gramy coraz dłużej. Zabawa jest tak prosta jak tylko można sobie wyobrazić i z tego właśnie czerpiemy przyjemność. Nikt nie wymaga od nas myślenia. Niestety na tym kończą się zalety gry.

Crazy Taxi ukazała się najpierw na automaty i zrobiła na nich oszałamiającą karierę. Był to też jeden z najlepszych tytułów na konsolę Dreamcast, która niestety nie jest już produkowana. Szkoda, że wersja na pecety ukazała się trzy lata po premierze na konsolę. Tymczasem pojawiła się już druga część gry, którą przeniesiono na PlayStation 2 i GameCube'a, a miłośnicy pecetów dopiero teraz otrzymali pierwszą część. Czy warto w nią grać? **GRY** porównały pecetowe Crazy Taxi z innymi wersjami i doszły do wniosku, że zdecydowanie jest to najgorsza edycja tej gry. Ma słabą grafikę, dźwięk i niemal pod każdym względem ustępuje odmianom konsolowym.

TECHNIKALIA

Grafika jest przeciętna. Pomimo że gra działa w wyższej rozdzielczości niż wersja konsolowa, od razu zwracamy uwagę na rozmyte, niedopracowane elementy otoczenia i kwadratowe, pozbawione szczegółów auta. Jedynym dokładnie wykonanym pojazdem jest nasza żółta taksówka.

Poważnie szwankuje też szybkość animacji. Jedną z największych zalet konsolowej Crazy Taxi było jej idealnie płynne działanie. Grafika była wyświetlana z prędkością 50 klatek na sekundę. Aby osiągnąć podobne wyniki na komputerze, wymagany jest szybki pecet z drogą kartą 3D albo obniżenie jakości grafiki.

Jeśli zaznajomiliśmy się już z innymi wersjami Crazy Taxi, pamiętajmy z pewnością jej rewelacyjną ścieżkę dźwiękową. Ostre punkrockowe utwory grupy Offspring doskonale pasowały do wariackiego klimatu gry. Niestety prawa do nich należą do firmy Sony, która nie udzieliła licencji na ich wykorzystanie w wersji pecetowej. Z głośników słyszymy więc muzykę bliżej nieznanych grup PIVIT, Too Rude i Total Chaos. Różnica jest zasadnicza, bo wyżej wymienione zespoły to zaledwie nikłe cienie świetnego Offspringa.

W Crazy Taxi gramy, wykorzystując klawiaturę. Jednak takie sterowanie nie jest wygodne, więc jeśli tylko dysponujemy dżojpadem, od razu podłączamy go do peceta.

WERDYKT

Pomimo wymienionych wad i ograniczeń jest to niezła gra. Crazy Taxi ratuje wysoka grywalność. Przydaje się wtedy, gdy umówiliśmy się z kimś za 15 minut i nie mamy co zrobić z tak krótkim czasem albo gdy chcemy rozluźnić się po ciężkiej bitwie czy polowaniu na smoka. Siadamy wtedy za kierownicą i wyruszamy na miasto w poszukiwaniu kolejnych klientów. Jeżeli jednak mamy w domu peceta i Dreamcasta, **GRY** polecają zakup wersji konsolowej.

Ten kierowca dobrze pasuje do szalonej taksówki

DETALE



Zielone cyfry nad głową pasażera to czas, jaki mamy na dojechanie na miejsce



Ogólny licznik czasu pokazuje, ile jeszcze pozostało nam minut i sekund szaleńczej jazdy po mieście



Na taksometrze widzimy, ile zarobiliśmy pieniędzy do tej pory ● oraz ile będziemy mieć, kończąc ten kurs

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Crazy Taxi

Producent: Sega PC
Wydawca w Polsce: Cenega Poland





platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ jest
wersja na PlayStation 2	→ jest
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dobra**	**4,00**
Szalona taksówka trafiła na pecety za późno, by powtórzyć sukces, jaki odniosła na konsolach. Jej ogromną zaletą, jaką była idealna płynność animacji, cieszą się tylko posiadacze drogich komputerów. Na domiar złego Crazy Taxi nie ma polskiej wersji i drogo kosztuje. Szkoda!			
JAKOŚĆ GRY	**17,0%**	**mierna**	**2,29**
Poziom merytoryczny gry	4,0%	mierny	2
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**8,0%**	**dobra**	**3,75**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest, wymagany	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**4,20**
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	skokowe	2
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (152 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**3,75**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**3,75**
Cena/Jakość	**mierna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **99 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **91,99 zł**	Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 673 85 79
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/3,75 = 26,40 = mierna	

Virtua Tennis

Sega Professional Tennis[1]

Gra sportowa na PC | Oto świetna gra, której łatwo się uczymy, ale trudno nam w niej zostać mistrzem

TREŚĆ GRY

Virtua Tennis jest grą zręcznościową, nie realistycznym symulatorem gry w tenisa. Daje nam dużo zabawy, nawet jeżeli nie znamy skomplikowanych technik uderzeń i odbić. Rozgrywka jest dynamiczna, a sterowanie zawodnikiem łatwe.

Już po kilku minutach zabawy poznajemy zasady rozgrywki. Potem czekają nas długie godziny beztroskiej i wciągającej gry, w czasie której doskonalimy nasze umiejętności. Najprzyjemniejsza jest zabawa we dwie lub więcej osób.

Szybko uczymy znajomych grać i bawimy się wspólnie. Niekoniecznie przeciwko sobie – w debla gramy także we dwóch przeciwko komputerowym zawodnikom.

W podstawowym, zręcznościowym trybie zabawy walczymy na pięciu kolejnych kortach z coraz trudniejszymi przeciwnikami. Jeśli nie podobają nam się zasady punktowania, włączamy odpowiednią opcję i rozgrywamy zaprojektowany przez nas turniej.

Najciekawszym trybem gry jest World tour (po polsku: Trasa po świecie), w którym rozgrywamy mecze oraz wykonujemy zadania specjalne. Na przykład zbijamy kręgle, celnie serwując albo odbijamy piłkę, trafiając w ustawione na korcie paczki.

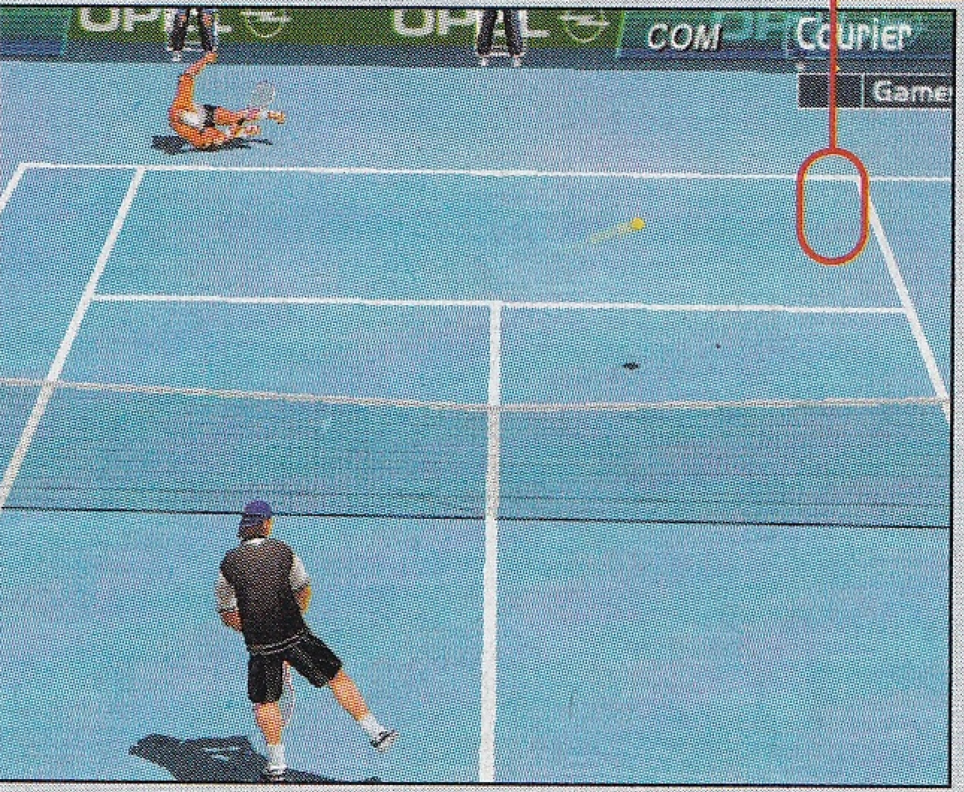
W grze wykorzystujemy zaledwie dwa rodzaje odbicia – w czasie ich wykonywania celujemy w wybranym kierunku, bliżej lub dalej od siatki. Zależnie od tego, jak daleko piłka znajduje się od naszego zawodnika, wykonuje on różne rodzaje uderzeń.

Staramy się nie dobiegać do piłki na ostatnią chwilę – im gwałtowniej jej dosięgamy, tym mniej celne i słabsze jest nasze zagranie. W dramatycznych sytuacjach tenisista efektownie rzuca się do piłki. Na podniesienie się potrzebuje chwilę, co przeciwnik bezlitośnie wykorzystuje.

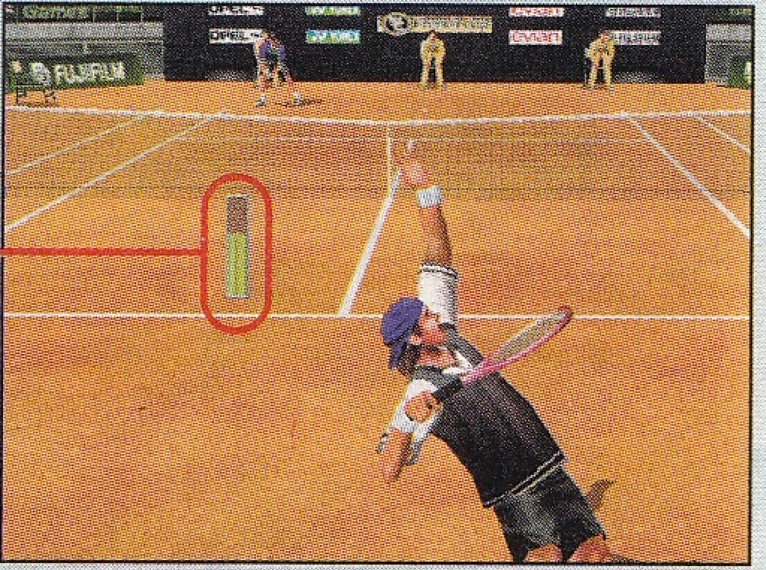
Thomas Johansson to jeden z dostępnych graczy. Jego zaletą jest szybkość

STEROWANIE

- [←][→][↑][↓] – poruszanie się po korcie i celowanie
- [A] – płaskie uderzenie, wybranie wskazanej pozycji w menu
- [S] – lob, anulowanie wyboru w menu
- Enter – rozpoczęcie gry
- [alt][F2] – menu główne
- [tab] – zmiana kamery
- Spacja – zmiana strategii komputerowego partnera w deblu



1 Zaczynamy od wyboru zawodnika. Sprawdzamy, w jakim elemencie gry jest szczególnie dobry. Staramy się wykorzystywać tę zaletę tenisisty



2 Naciskamy klawisz uderzenia, by przygotować się do serwu. Pasek wskazuje siłę. Celujemy i uderzamy



3 Odbijając piłkę, celujemy w część kortu oddaloną od przeciwnika. Ustawiamy się tak, by wróg nas nie zaskoczył. Nie jest to proste

[1] Ang. Wirtualny tenis: Profesjonalny tenis według firmy Sega. Wymowa: wirczua tenis: sega profeszynal tenis

Do wyboru mamy siedmiu prawdziwych zawodników na czele z Jimem Courierem, a w czasie zabawy odblokowujemy kolejną siódemkę. Każdy gracz ma swój mocny punkt: jeden mocno serwuje, inny wspaniale gra forehandem.

TECHNIKALIA

Virtua Tennis został najpierw wydany na automaty, później na konsolę Sega Dreamcast i dopiero teraz przeniesiony na komputery. Niestety wersja na peceta została przygotowana niechlujnie. Grafika menu oraz część napisów w grze jest żywcem przeniesiona z konsolowej edycji. Litery wykonane w niskiej rozdzielczości na monitorze komputera prezentują się brzydko.

Na szczęście w czasie meczu podziwiamy piękną i dopracowaną trójwymiarową grafikę. Co prawda publiczność na trybunach jest mało szczegółowa, ale nie razi nas to, bo zachwycamy się innymi szczegółami: przez kort przesuwają się cienie chmur, a sędziowie obracają głowy w ślad za piłką.

Zmienianie konfiguracji Virtua Tennisa jest trudne. Funkcje klawiszy i urządzeń sterujących ustalamy w zewnętrznym programie, który **GRY** uważają za niedopracowany. Podczas kalibracji dżojstika mamy problem, bo program uznaje przytrzymanie przycisku na kontrolerze za jego kilkakrotne naciskanie. Co gorsza podczas gry wieloosobowej tylko jedna z czterech osób korzysta z klawiatury, pozostałe muszą korzystać z dżojpadów lub dżojstików.

DETALE

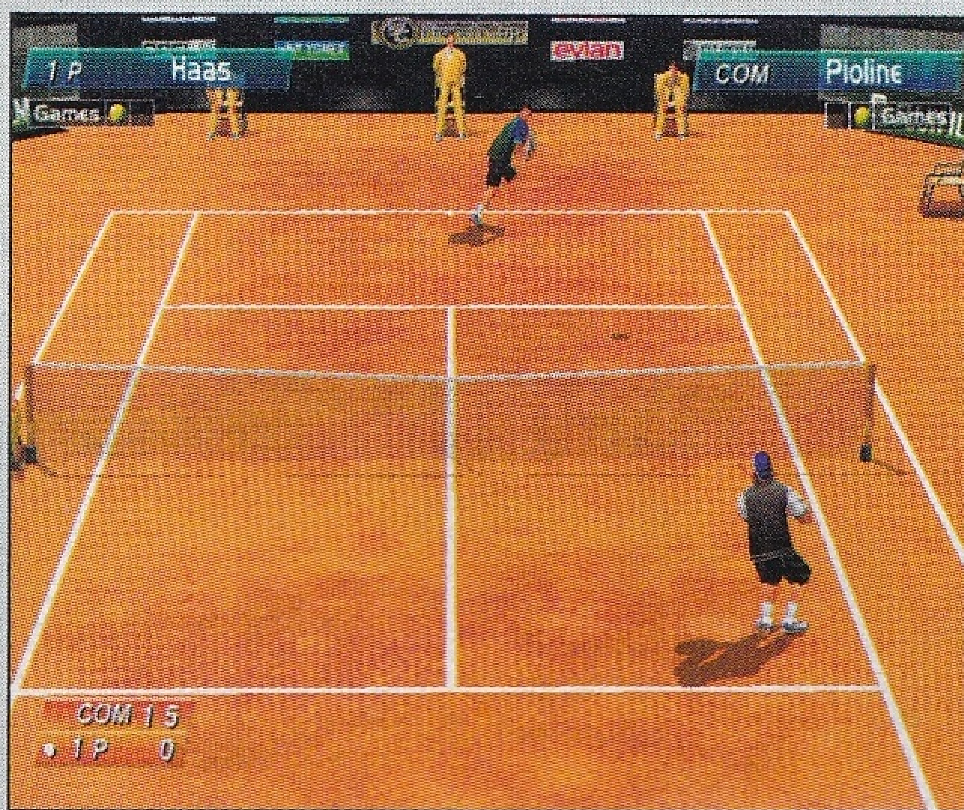
W trybie World tour ćwiczymy nasze umiejętności w zadaniach specjalnych. Pierwsze polega na zbiciu sześciu pudeł ustawionych na korcie

W drugim celujemy w tarczę zdobywając tym więcej punktów, im bliżej środka trafiamy. Im wyższy stopień trudności, tym więcej punktów mamy zdobyć

WERDYKT

Virtua Tennis to prosta i wciągająca zręcznościówka, która podoba się nie tylko miłośnikom wirtualnego sportu. Jeśli mamy dżojpad albo dżojstik, stanowi też znakomitą rozrywkę dla wielu osób. Szkoda jednak, że firma Sega nie zdecydowała się przenieść na pecety nowszej wersji tej gry: Virtua Tennisa 2k2.

PRZEBIEG GRY



4 Lob jest skutecznym zagraniem, tylko gdy rywal znajduje się bardzo blisko siatki. W przeciwnym razie bez problemu ścina naszą piłkę niemal nie do obrony



5 Jeśli przegrywamy, gra pozwala powtórzyć feralny mecz. Niestety gdy korzystamy z tej opcji w trybie zręcznościowym, nie odblokowujemy ukrytych zawodników



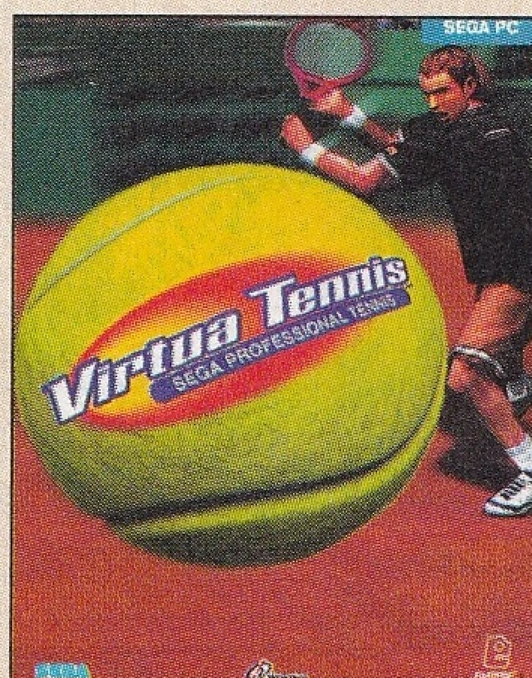
6 W trybie World tour wybieramy jeden z rozrzuconych na świecie kortów. Toczymy na nich mecze lub wykonujemy zadania specjalne. Za odniesione sukcesy dostajemy pieniądze



7 W sklepie kupujemy naciąg rakiety, nowe stroje i odświeżające napoje. Wynajmujemy też partnerów do debla oraz odblokowujemy ukrytych zawodników i korty

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Virtua Tennis: Sega Professional Tennis



Producent: Sega
Wydawca w Polsce: Cenega Poland





platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

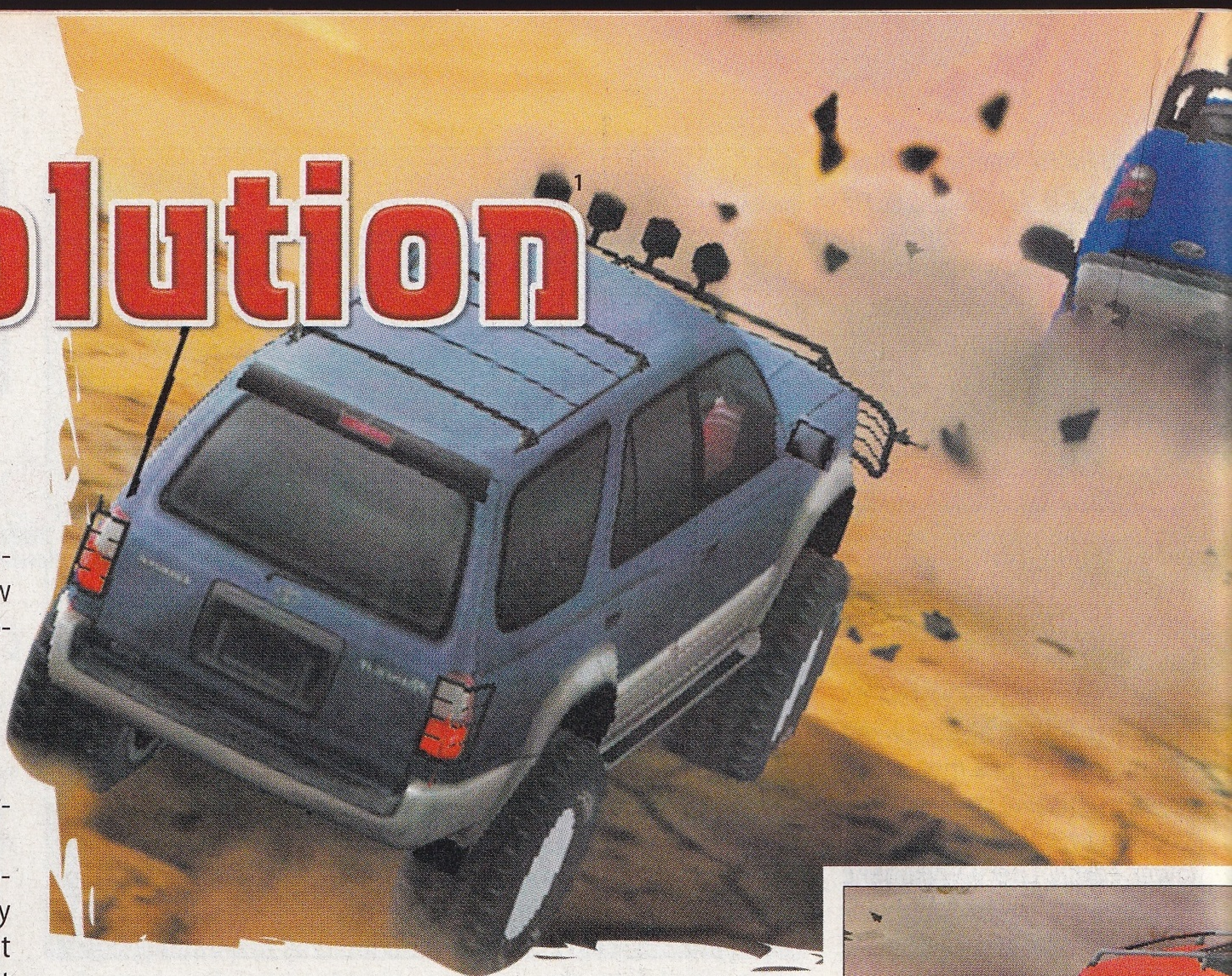
	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Znakomita gra sportowa dla każdego. Na kortach Virtua Tennisa dobrze bawią się zarówno fani tej dyscypliny jak i początkujący gracze. Proste sterowanie i efektowna grafika sprawiają, że ta gra to najlepszy pecetowy tenis. Szkoda, że dość drogi i po angielsku			
JAKOŚĆ GRY	**17,0%**	**dostateczna**	**3,24**
Poziom merytoryczny gry	4,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**8,0%**	**dobra**	**4,38**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		czterech/czterech	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dostateczne**	**3,20**
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (315 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**4,34**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,34**
Cena/Jakość	**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **99 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **86 zł**	Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/4,34 = 22,81 = dostateczna	

Play, Warszawa,
tel. (0 prefiks 22) 832 54 30

4x4 Evolution[1]

Gra wyścigowa na PC | Podskakując za kierownicą terenowego auta, ścigamy się z innymi miłośnikami jazdy po wertepach



TREŚĆ GRY

Jeździmy samochodem terenowym po bezdrożach i niebezpiecznych ścieżkach. Szukamy najkrótszej drogi pomiędzy punktami kontrolnymi, spychamy rywali z trasy i unikamy takich niebezpieczeństw, jak pociągi i kałuże błota.

Na początku gry kupujemy samochód. Niestety nie stać nas na drogie auto. Dopiero gdy zwyciężamy w rajdach i zarabiamy dużo pieniędzy, nabywamy lepszą terenówkę. Jeśli wybieramy główny tryb rozgrywki, karierę, uczestniczymy w zawodach. Rajdów jest wiele, ale pędzimy po torach, które się powtarzają. Zmieniają się przeciwnicy i poziom trudności. Do danego wyścigu dopuszczane są tylko wybrane auta, na przykład określonej marki.

Jeśli sprawnie radzimy sobie za kierownicą, zasiadamy w kabinach coraz lepszych aut terenowych. Do wyboru jest blisko sto modeli z ośmiu popularnych marek. Parametry pojazdu poprawiamy, dokupując części. Każdy mechanizm jest szczegółowo opisany, a wiele z nich montujemy tylko w zestawach.



Pojedynek kaktusa z samochodem kończy się remisem. Oba są niezniszczalne. Terenówka nie odnosi żadnych uszkodzeń, nawet wtedy, gdy z wielką prędkością uderza w ścianę budynku

Jeśli zamiast kariery decydujemy się na pojedynczy wyścig, ustalamy warunki atmosferyczne, w jakich się on odbywa. Wybieramy także samochód, ale montujemy w nim tylko te części, które zakupiliśmy, grając wcześniej w trybie zawodowego kierowcy.

TECHNIKALIA

Wysoka rozdzielczość grafiki sprawia, że trasy wyglądają ładnie. W czasie rajdu jeździmy ruchliwymi drogami, przemykamy po bezdrożach, a czasami wjeżdżamy na lotnisko. **GROM** spodobały się też ciekawe miejsca, takie, jak złomowisko samochodów lub cmentarzysko starych samolotów.

Sterowanie jest łatwe, choć gdy jeździmy najtańszymi modelami aut, pojazdy zbyt powoli reagują na skręty. Niestety gra jest zupełnie pozbawiona realizmu. Samochody co chwila przenikają przez krzaki, zaś uderzenie w kaktus przypomina spotkanie z betonowym słupem. Co najciekawsze, nawet z najgorszej kraksy nasze auto wychodzi bez rysy na błyszczącym lakierze.

Jazda na skróty czasem się opłaca. Uważamy, aby nie ominąć punktu kontrolnego

W czasie jazdy słuchamy dynamicznej muzyki rockowej. Utwory zostały dobrze dobrane i nie zagłuszają ryku silnika ani odgłosów kamieni uderzających o nadkola samochodu. Niestety gra jest w całości po angielsku.

[1] Ang. Samochody z napędem na cztery koła, wersja rozwojowa. Wymowa: for baj for ewoluszyn

Populous: The Beginning[2]

Gra strategiczna na PC | Oto historia jak z baśni: szamanka zostaje boginią

TREŚĆ GRY

Kierując krokami młodej szamanki, ruszamy na podbój świata. Nasza moc zależy od liczby wyznawców, więc staramy się pozyskać ich jak najwięcej. Za pomocą czarów nawracamy dzikusów i zakładamy wioski. Podbijamy też osiedla zamieszkane przez wrogie plemiona, pokonujemy inne szamanki i przejmujemy ich moce. Magiczne formuły i sekrety konstruowania budynków są ukryte w kamiennych posągach, do których wysyłamy wyznawców.

Gdy nasze imperium się rozrasta, akcja toczy się w coraz bardziej odległych miejscach i trudno nam zarządzać państwem. Co gorsza nasi ludzie są bezmyślni i jeśli nie wydajemy im rozkazu, przyglądają się, jak wróg niszczy osadę.

TECHNIKALIA

Grafika jest przeciętna, bo gra działa w rozdzielczości 800 na 600 punktów i obsługuje tylko podstawowe funkcje akceleratorów 3D. Mimo to trójwymiarowy świat prezentuje się ciekawie. Sterowanie jest niestety utrudnione, bowiem funkcje przycisków myszki zmieniają się w zależności od wybranego obiektu.



Wskazujemy tylko plac budowy, a nasi poddani sami wyrównują teren i karczują drzewa

WERDYKT

Pomimo przestarzałej grafiki Populous to ciekawa i oryginalna gra strategiczna, przy której dobrze się bawimy.



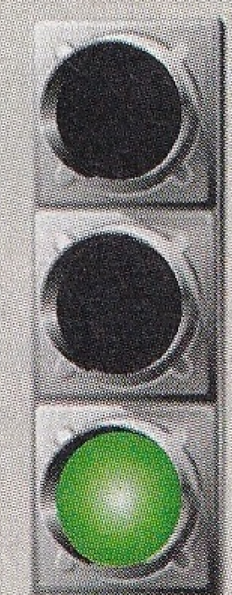
Wojów zbieramy przy ognisku – dzięki temu łatwo ich odnajdujemy

Populous: The Beginning

OD 15 LAT

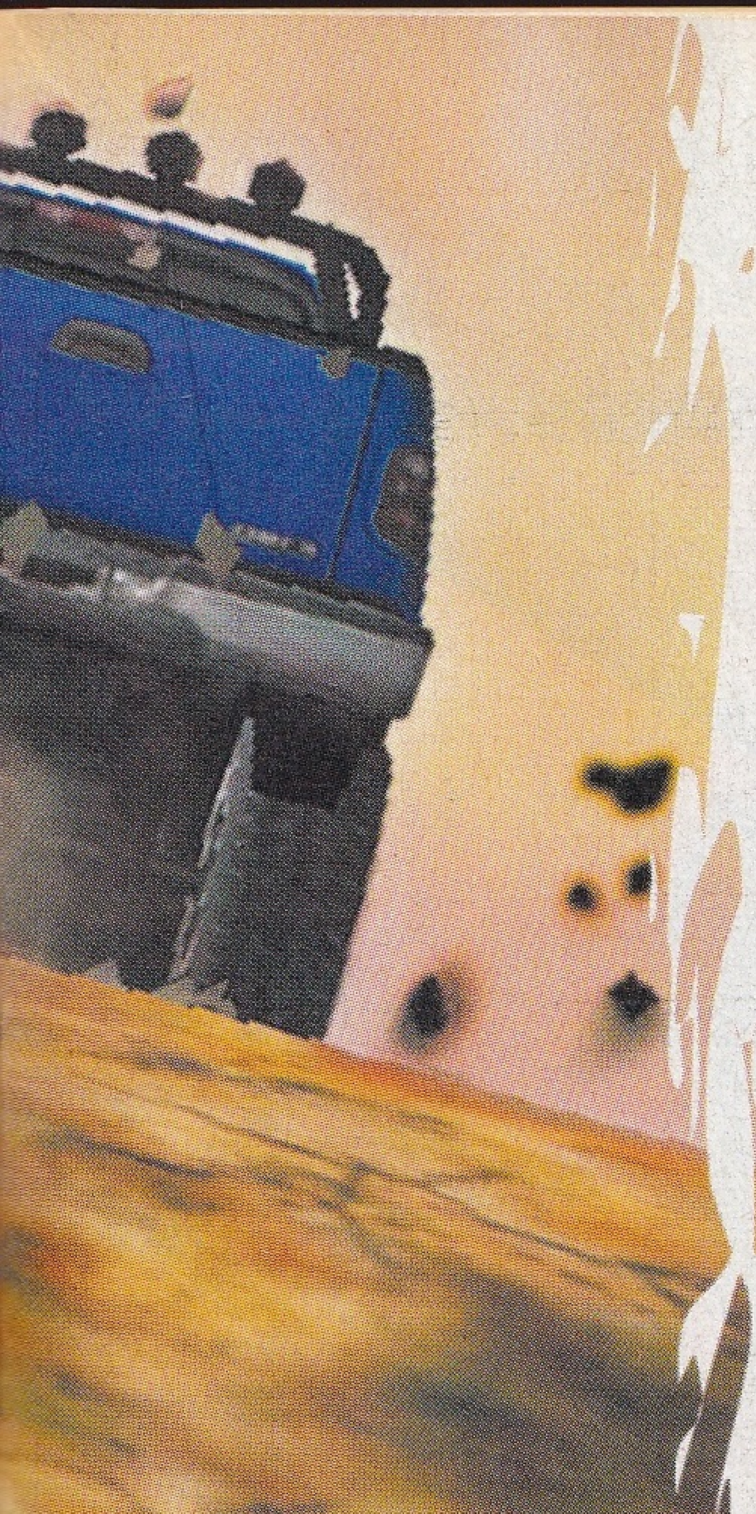
INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Bullfrog
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	29,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 166, 16 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla czterech graczy
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instrukcja	mierna (plik pdf)
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

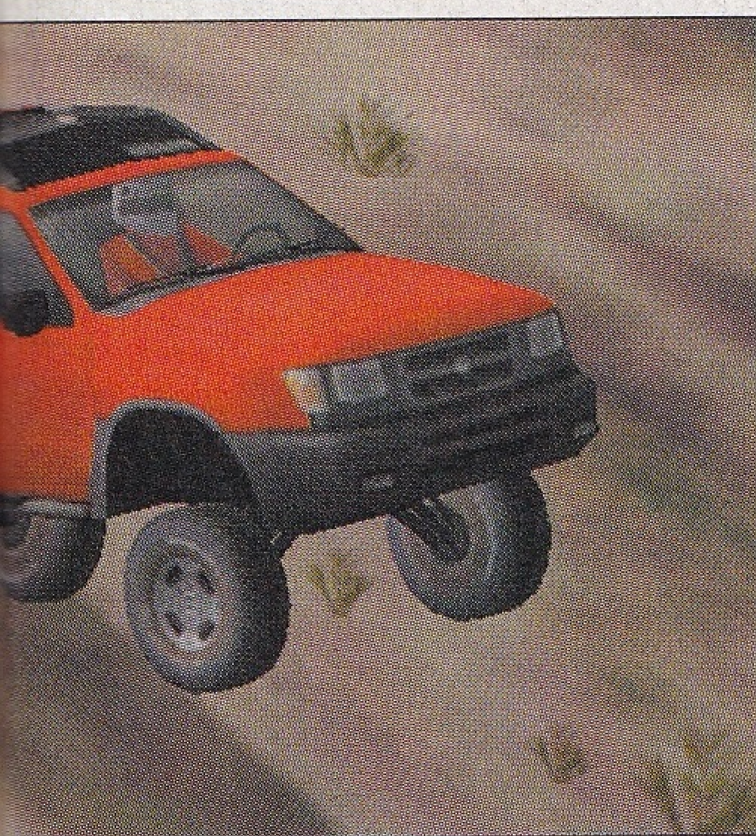
Ocena:



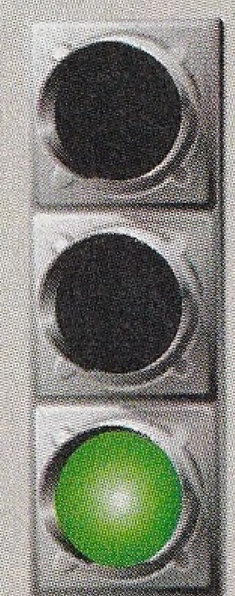
bardzo dobra

[2] Ang. Gęsto zaludniony (albo Popularny): Początek. Wymowa: populus: de begining



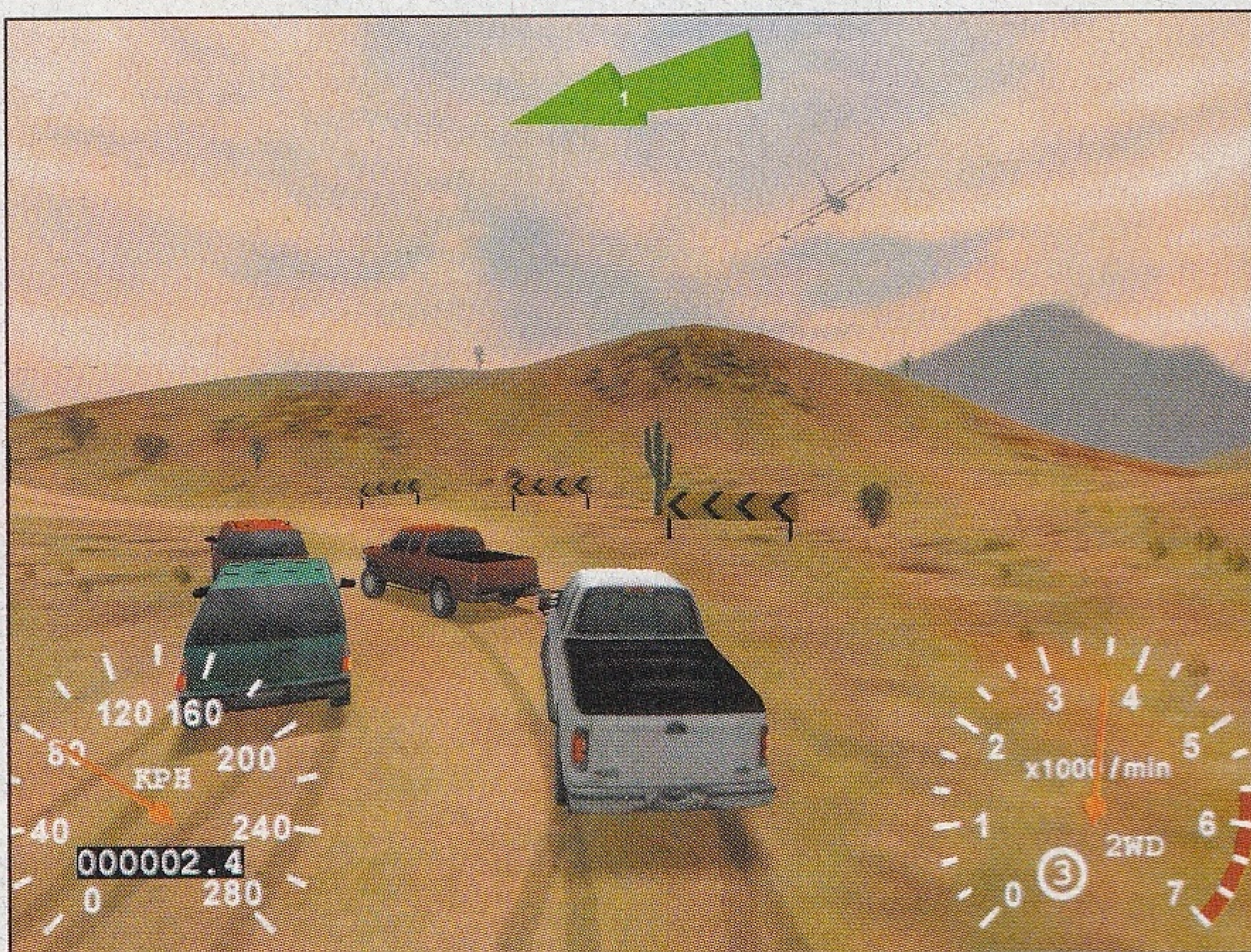


4x4 Evolution



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Take 2 Interactive
Polski wydawca	Play it!
Cena	49 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/2000/NT
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla ośmiu graczy
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	niski
Instrukcja	mierna (plik pdf)
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena: bardzo dobra



Zielona strzałka wskazuje drogę do kolejnego punktu kontrolnego

WERDYKT

Pomimo braku realizmu 4x4 Evolution to dobra gra wyścigowa z ciekawym trybem kariery. W dodatku umieszczono w niej dużo tras i samochodów terenowych, więc rozgrywka nie nudzi się szybko. Szkoda tylko, że nasze pojazdy wychodzą cało z najgroźniejszych kraks i pozostają bez wgnieceń, nawet gdy brutalnie spychamy przeciwnika z trasy, lub udeerzamy w przeszkody. W pudełku z 4x4 Evolution znajdujemy także drugą grę – Motocross Mania. To wciągające i dynamiczne wyścigi motocyklowe. Miłośnikom wyczynowej jazdy, zawrotnych prędkości i niebezpieczeństw obie gry na pewno przypadną do gustu.

Lemmingi: Rewolucja[4]

Gra logiczna na PC | Podstępne łasice uwięziły lemmingi, ale nieustępliwe małe stworki planują ucieczkę. Przychodzimy im z pomocą

TREŚĆ GRY

Dowodzimy oddziałem lemmingów, które nieustannie wędrują przed siebie. Stworki chcą dotrzeć do balonu i odlecieć na kolejny etap gry. Niestety droga do celu jest skomplikowana: pokonujemy przepaście, ogniste jeziora i ściany. Na nasz rozkaz lemming zamienia się w budowniczego, kopacza lub alpinistę. Dzięki temu otwieramy pozostałym drogę do wyjścia. Wygrywamy, gdy do celu dociera określona liczba stworków.

Etapy układają się w rozgałęziające się drzewko, zatem mamy dostęp do coraz większej liczby plansz. Dzięki temu omijamy te, które są dla nas zbyt trudne. Czasami dowodzimy lemmingami z ciekawych plemion: na przykład wodnych lub lawowych. Ich specjalne umiejętności pomagają nam pokonać dany etap.

TECHNIKALIA

Zabawa toczy się w barwnym, trójwymiarowym świecie, ale jakość grafiki jest przeciętna.

Sterowanie jest wygodne. Wybieramy zawód i klikamy na lemminga, który będzie go wykonywał. W grze liczy się przede wszystkim precyzyjne wydawanie rozkazów.

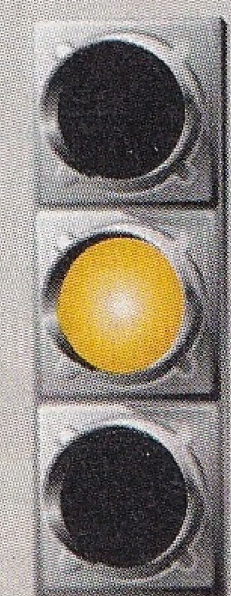
WERDYKT

Oto gra logiczna, w której pomysłowość i precyzja są kluczem do sukcesu. Kupując ją, dostajemy też grę w łamigłówki: Zagadki Iwa Leona.



Lemmingi wodne różnią się od zwykłych przedstawicieli gatunku kolorem ubranka i umiejętnością spacerowania po wodzie

Lemmingi: Rewolucja



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Take 2 Interactive
Polski wydawca	Play it!
Cena	49 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/2000
Wymagania sprzętowe	P 266, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instrukcja	mierna
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

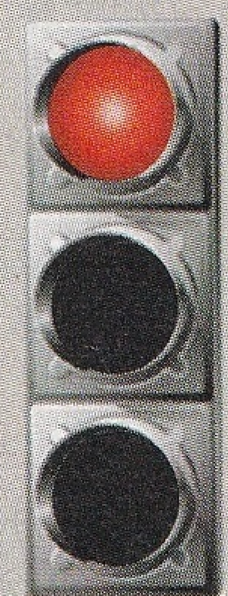
Ocena: dobra

[4]Lemingi (w grze użyto angielskiej pisowni) to gryzonie z rodziny chomikowatych występujące w strefie tundry. Co pewien czas stadnie migrują w kierunku wybrzeży morskich, z których część z nich spada i ginie

Dune 2000[3]

Gra strategiczna na PC | Odnowiona Dune 2 jest już dzisiaj tylko starożytnym zabytkiem

Dune 2000



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Westwood Studios
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	44,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 90, 16 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla dwóch graczy
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	niski
Instrukcja	dobra
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	niska
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena: mierna

TREŚĆ GRY

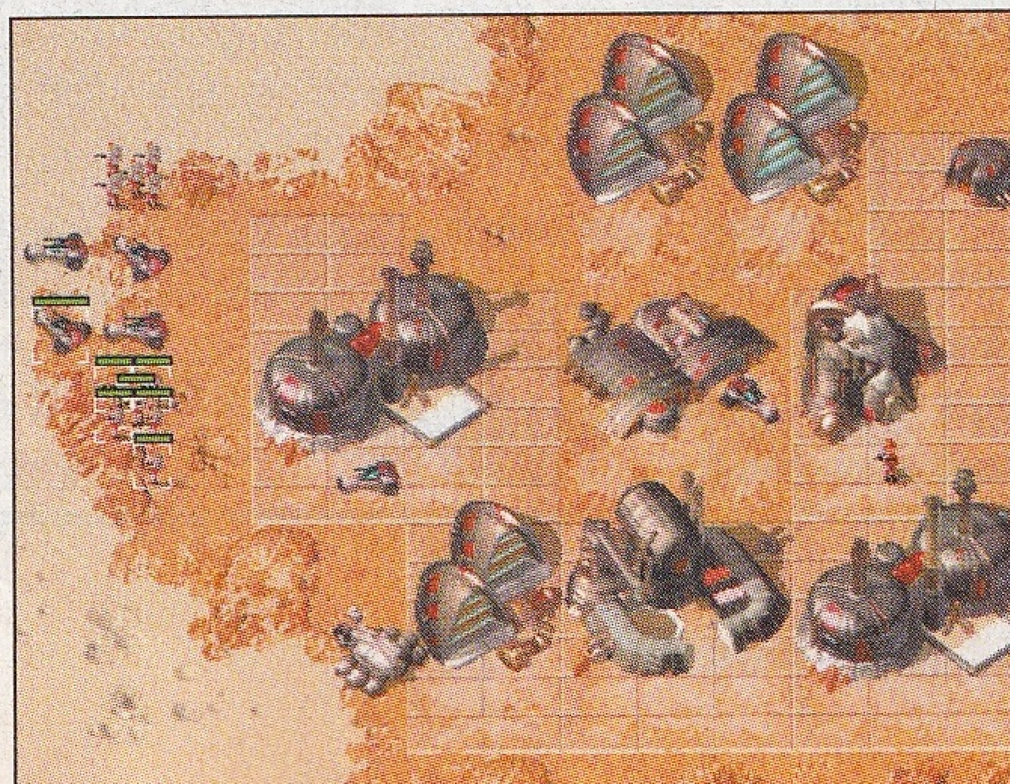
Gra nawiązuje do powieści Franka Herberta. Diuna to pustynna planeta zasobna w cenną przyprawę – melanż. O surowiec walczą trzy rody. Opowiadamy się po jednej ze stron konfliktu. Rozbudowujemy bazę i atakujemy rywali.

TECHNIKALIA

Grafika jest słaba, a jednostki małe i niewyraźne. Pomiędzy misjami oglądamy filmowe wstawki z mglistymi postaciami aktorów. Niestety wszystkie wyglądają archaicznie i nie przystają do poziomu dzisiejszych gier strategicznych.

WERDYKT

Dune 2 dała początek strategiom czasu rzeczywistego, ale dziś jest już zbyt przestarzała.



Nasze bazy wznosimy na skale, bo w piasku grasują ogromne czerwie zdolne połknąć czołg

[3]Nazwa planety, po polsku zwanej Diuną. Ang. Wydma. Wymowa: djun

Stunt GP[1]

Gra wyścigowa na PC | Karkołomne skoki, pętle i poślizgi to sztuczki, po których zwykłe auto trafia na złom. Dzięki poradnikowi GIER nasz samochodzik wychodzi z nich bez szkody

Pełna wersja gry na płycie CD

[1] Ang. Wielka kaskaderska nagroda. Wymowa: stant dżi pi

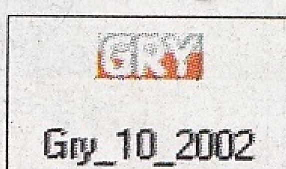
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Instalujemy i usuwamy grę

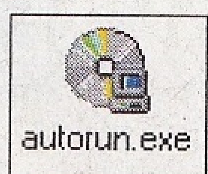


1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru GIER. Program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu ●.

2 Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu na pulpicie Windows dwukrotnie klikamy na [Mój komputer]. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:



Teraz klikamy dwa razy na ikonę:



3 Testujemy komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. Klikamy na przycisk ●. Po chwili w oknie pojawiają się wyniki testu. Semafor ● sygnalizuje, czy da się grać. Czerwona lampka oznacza, że komputer jest za wolny. Lampka żółta ostrzega: gra będzie działać, ale animacje nie będą płynne. Zielona oznacza, że nasz pecet spełnia wymagania gry.

	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	233 MHz	908 MHz
Ilość pamięci RAM	64 MB	256 MB
System operacyjny	Windows 98	Windows 98
Karta grafiki	Akcelerator 3D	Akcelerator 3D
Wersja DirectX	7.0	8.1
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	8x	44 x
Miejsce na dysku	295 MB	C:\ 4004 MB D:\ 6274 MB E:\ 2425 MB F:\ 6709 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry [ZAMKNIJ]

4 Zamykamy okno, klikając na przycisk [ZAMKNIJ].

5 Aby zainstalować grę, klikamy na przycisk ●. Na ekranie pojawia się okno programu instalacyjnego. Klikamy na przycisk [Dalej >] i jeśli chcemy, wybieramy folder ●, do którego program ma skopiować pliki z grą. Po wybraniu folderu dwa razy klikamy na [Dalej >]. Rozpoczyna się instalacja.

Instalator zainstaluje Stunt GP w następującym folderze.

Aby zainstalować w tym folderze, kliknij przycisk Dalej. Aby zainstalować w innym folderze, kliknij przycisk Przeglądaj i wybierz inny folder.

Folder przeznaczenia: C:\Team17\SGP [Przeglądaj...]

InstallShield [< Wstecz] [Dalej >] [Anuluj]

6 Po zakończeniu kopiowania plików instalator pyta nas, czy chcemy umieścić skrót do gry na pulpicie. Jeśli się zgadzamy, klikamy na [Tak].

7 Gdy pojawia się komunikat o zakończeniu instalacji, klikamy na [Zakończ]. Gra została poprawnie zainstalowana na naszym pececie.

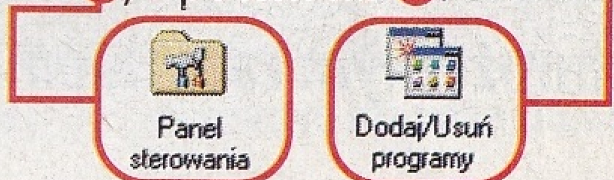
Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się w napędzie CD-ROM, klikamy na ikonę napędu prawym przyciskiem myszy, a następnie z menu, które się rozwija, wybieramy opcję [Autoodtwarzanie].

8 Aby zamknąć menu płyty GIER, klikamy na [X] w prawym górnym rogu. Jeśli chcemy, uruchamiamy grę.

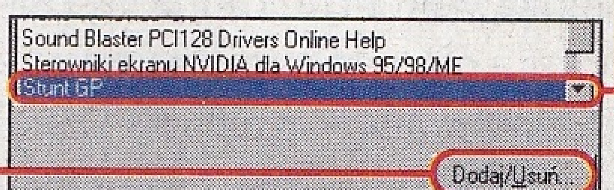
Usuwamy grę Stunt GP

Uwaga! By zachować zapisane stany gry, przed odinstalowaniem Stunt GP kopiujemy z głównego katalogu gry w bezpieczne miejsce folder **Save** z całą zawartością.

1 Na pulpicie klikamy dwukrotnie na [Mój komputer]. Następnie klikamy dwa razy na ●, a potem na ●.



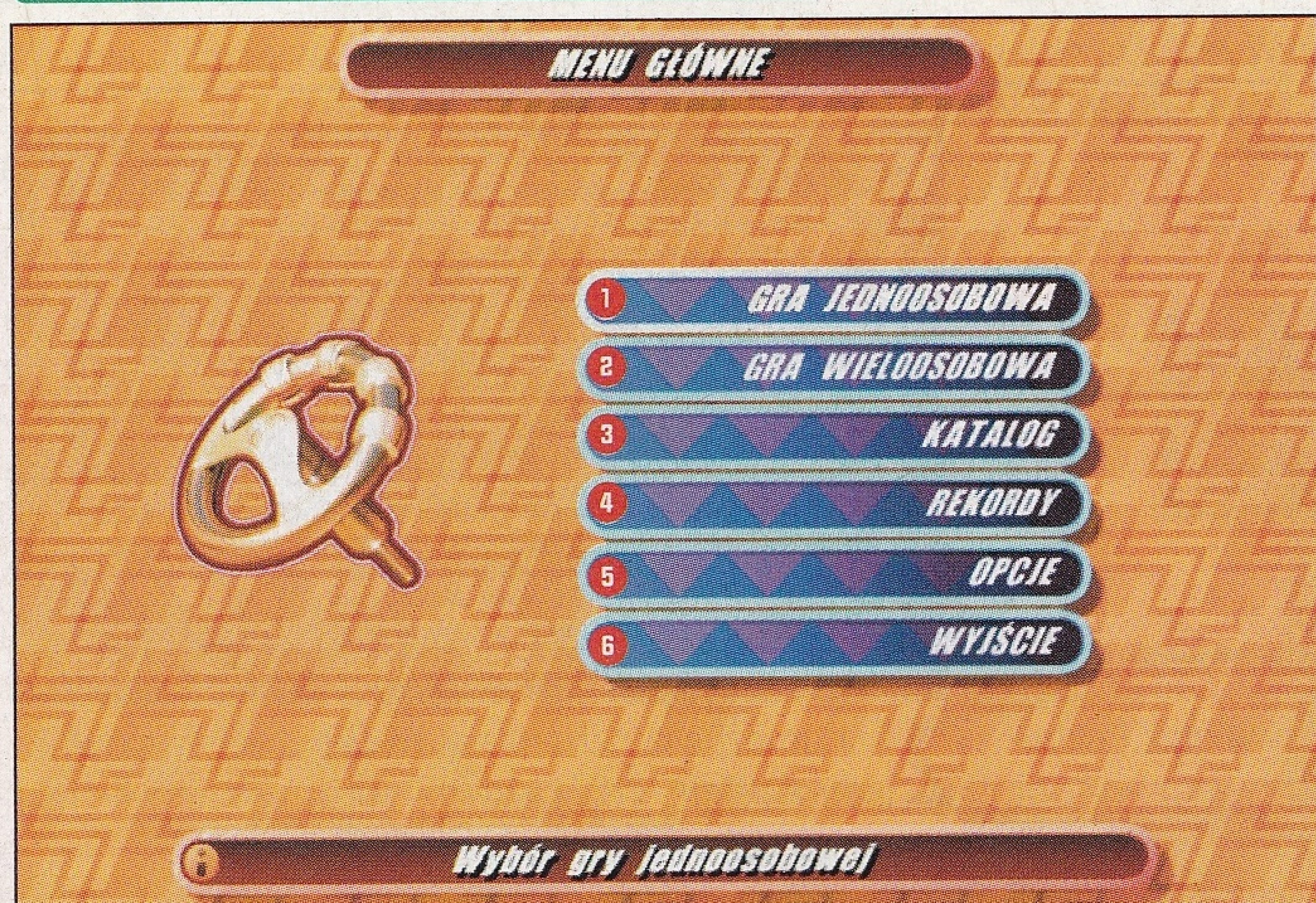
2 Zaznaczamy Stunt GP ● i klikamy na ●.



3 Otwiera się okno programu usuwającego grę. Klikamy na [Tak] i na [OK].

4 Program usuwa Stunt GP, i kasuje folder, w którym gra została zainstalowana.

Obsługujmy główne menu gry



Po uruchomieniu gry pojawia się menu główne. Klikając na przyciski, wybieramy poszczególne opcje.

1. Klikamy na ten przycisk, aby rozpocząć zabawę w trybie dla jednego gracza.
2. Wybieramy tę opcję, jeśli chcemy ścigać się z innymi graczami przez internet.
3. Tutaj przeglądamy wszystkie części, usprawnienia oraz elementy wyposażenia, które daje się zamontować w samochodzikach.
4. Po kliknięciu na tę opcję oglądamy listę najlepszych wyników we wszystkich wyścigach.
5. Menu, w którym zmieniamy ustawienia grafiki, efektów dźwiękowych i muzyki.
6. Klikamy na ten przycisk, aby zakończyć rozgrywkę i wyjść do systemu Windows.

Wczytujemy i zapisujemy stan gry

Gra jest zapisywana wyłącznie w trybie mistrzostw. Po każdym ukończonym wyścigu **stan gry zostaje automatycznie zachowany**. Gdy wybieramy MISTRZOSTWA, pojawia się ekran z zapisanymi stanami gry. Wciskając strzałki, wybieramy zapis. Jeśli wskazujemy puste miejsce, zaczynamy mistrzostwa od początku. Gdy wybieramy miejsce, w którym znajduje się opis rajdu i wciskamy Enter, **wczytujemy zapisany stan rozgrywki**.



Poznajemy tryby rozgrywki

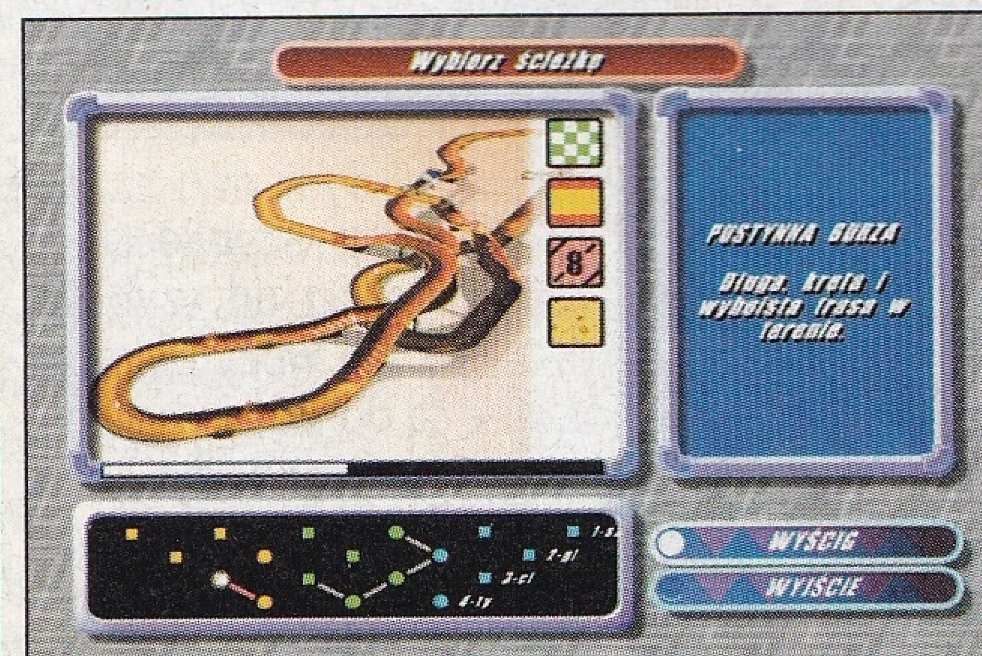
Tryb arcade



1 Arcade to tryb zręcznościowy. W zależności od pojazdu ścigamy się na jednej z trzech tras. W tym trybie nie rozbudowujemy auta.

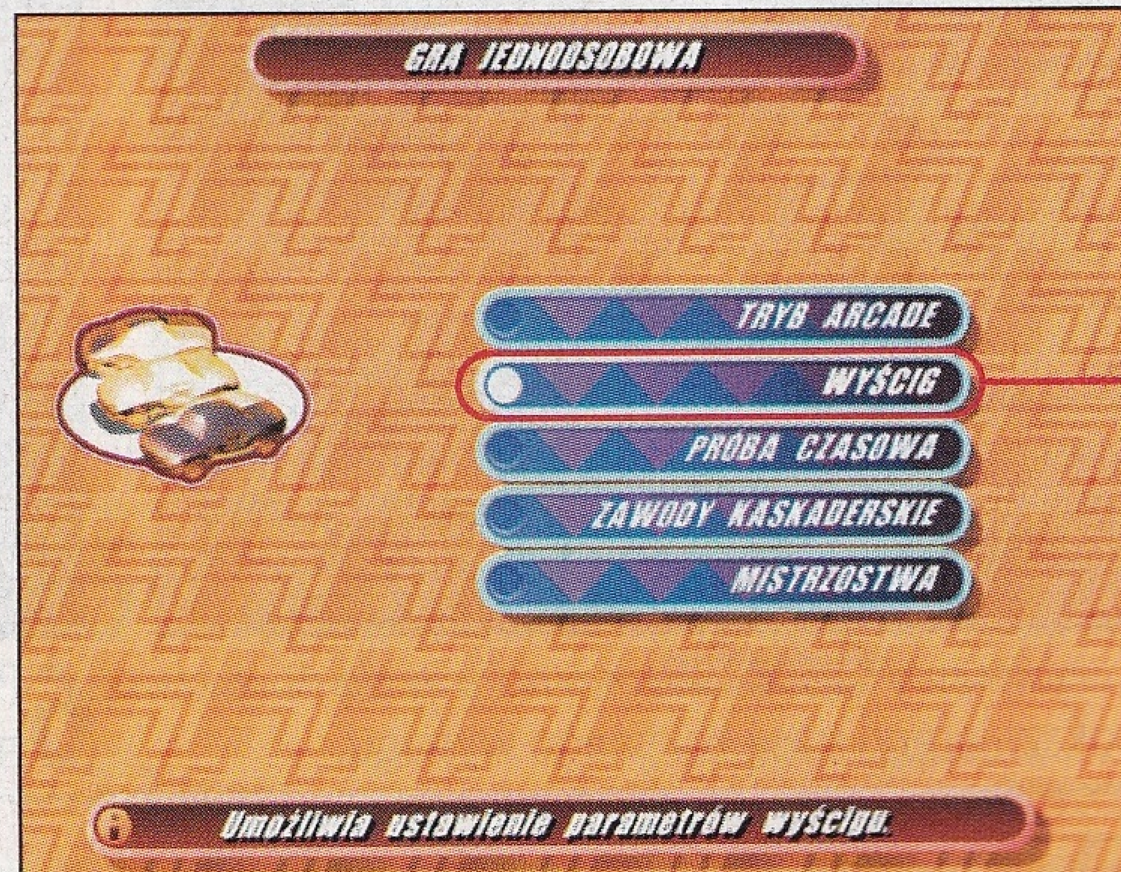


2 Po zakończeniu wyścigu oglądamy podsumowanie. Za wykonane triki, zajęte miejsce i osiągnięty czas otrzymujemy nagrody punktowe.



3 Aby zdobyć nagrody w trybie arcade, wygrywamy wyścigi na wszystkich trasach. W tym celu jeździmy różnymi samochodami.

Tryb wyścigu



1 Jeśli chcemy poćwiczyć na jakiejś trasie, sprawdzić samochód czy po prostu ścigać się na własnych warunkach, wybieramy Wyścig. Czeka nas tutaj dynamiczna rozgrywka.

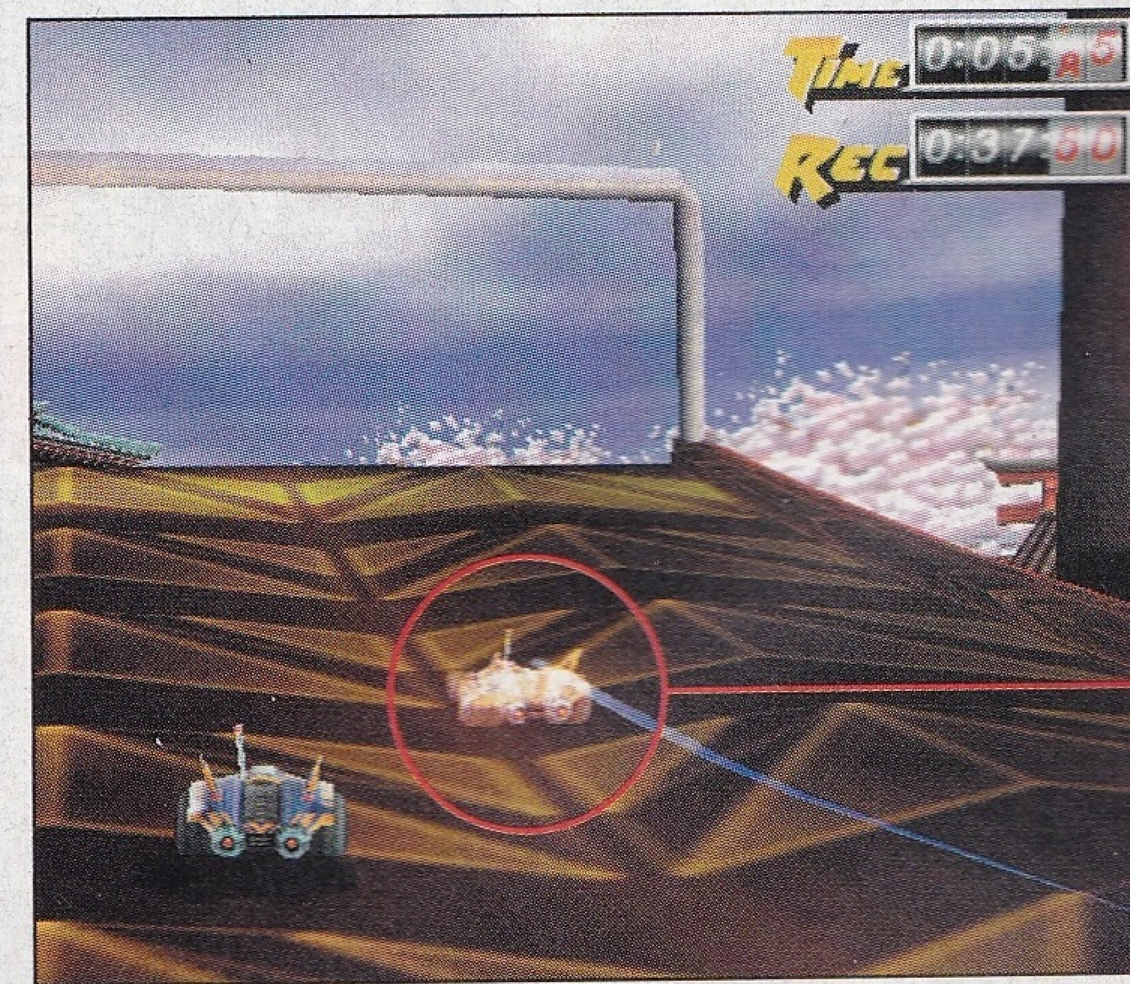


2 Wybieramy samochód, trasę, liczbę okrążeń, poziom trudności oraz liczbę przeciwników. Jeśli mamy problemy z którąś trasą w trybie mistrzostw, poznajemy ją w trybie wyścigu.

Tryb próby czasowej



1 Próba czasowa przeznaczona jest dla zawodowców, którzy walczą na torze o każdą setną część sekundy. Walczymy w niej o najlepszy czas, korzystając z nieograniczonych zasobów dopalacza.

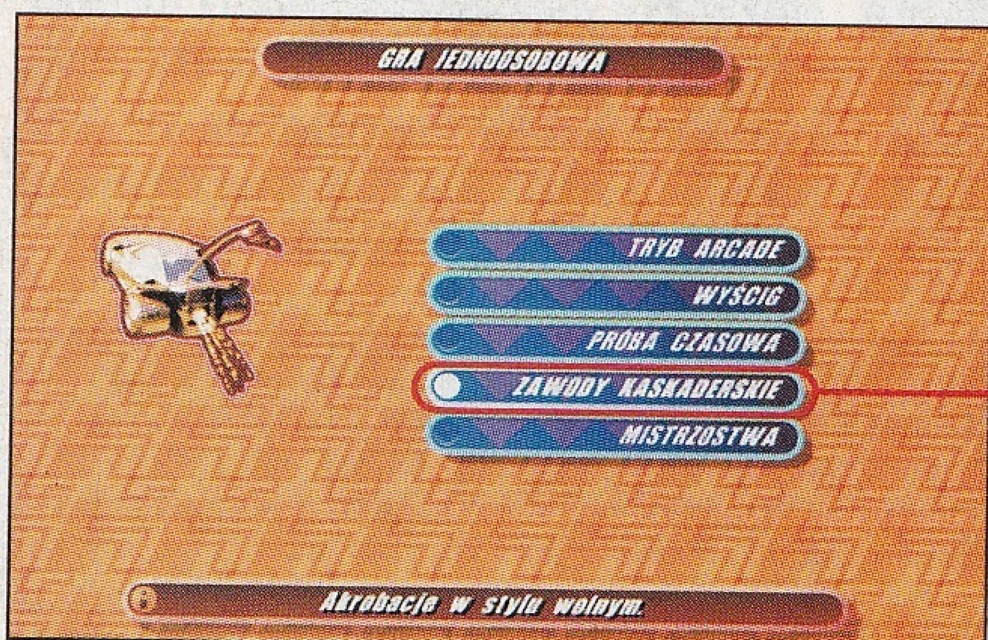


2 Podczas próby czasowej nie konkurujemy z innymi kierowcami, ale ścigamy się sami z sobą: widzimy półprzezroczysty samochodzik, który powtarza nasz najlepszy przejazd po danej trasie.

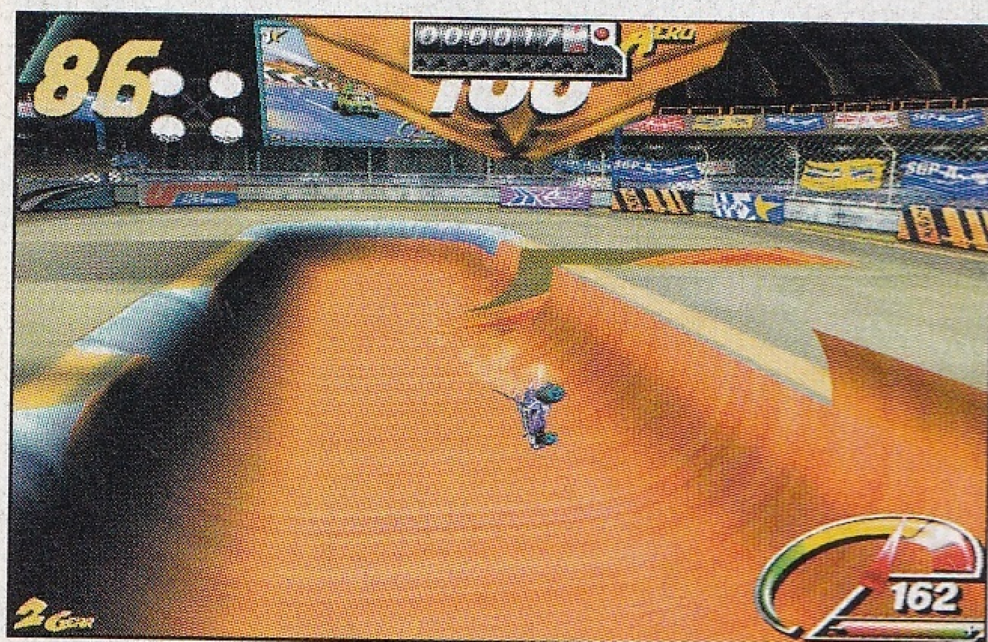
Stunt GP

Poznajemy tryby rozgrywki

Tryb zawodów kaskaderskich



1 Jeśli chcemy opanować sterowanie, wybieramy zawody kaskaderskie ●. Mamy 90 sekund na wykonywanie trików.

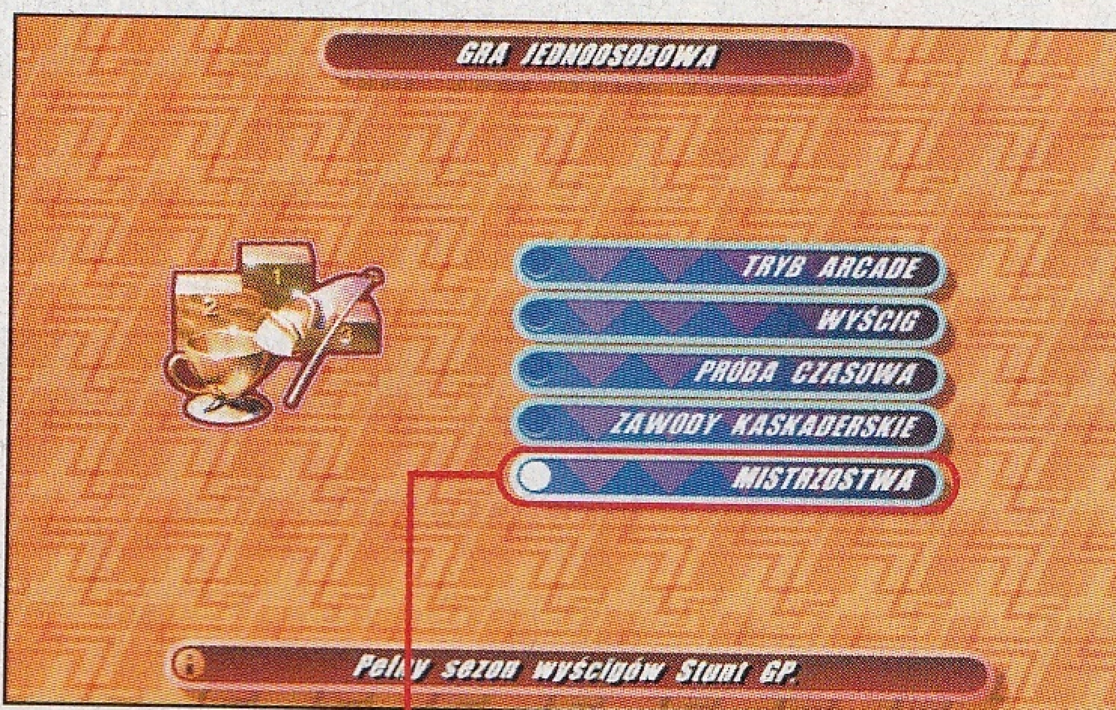


2 Dopalacz działa cały czas, więc bez przerwy wykonujemy szalone triki. Jeździmy w specjalnym basenie i trenujemy skoki na jego krawędziach. To trudne zadanie.

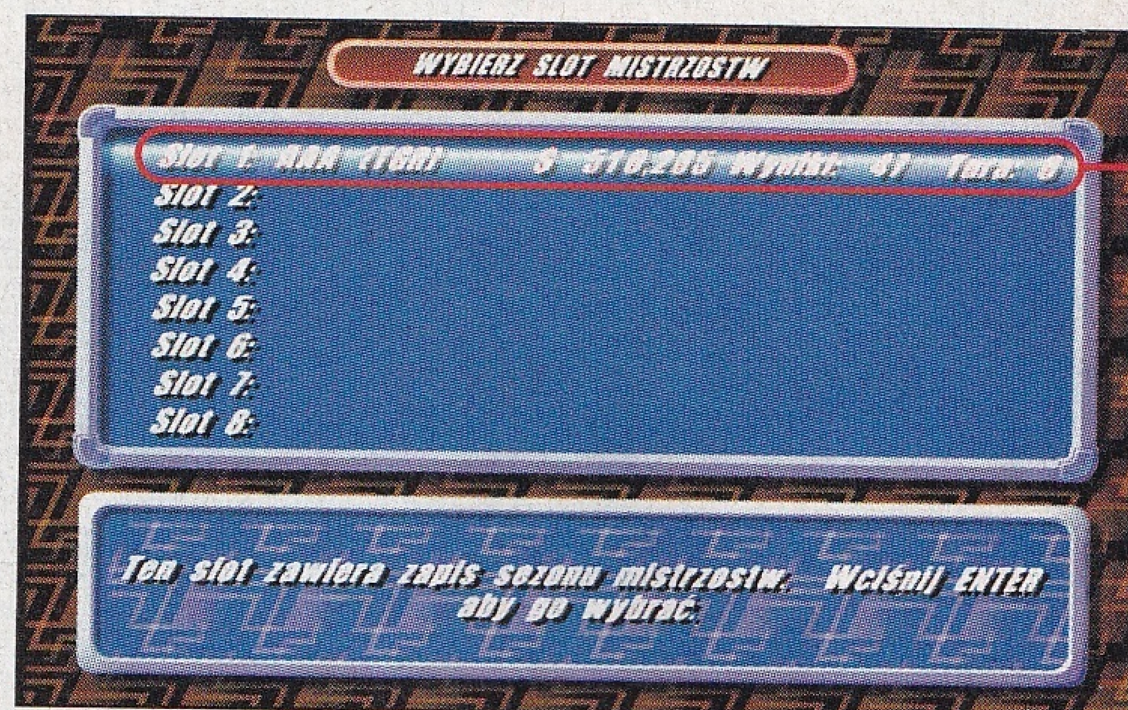


3 Gdy wykonujemy trik, którego nie daje się nazwać (na przykład podwójne salto ze śrubą), zostaje to uznane za improwizację. Megaimprowizacja daje nam wiele punktów.

Tryb mistrzostw



1 Tryb mistrzostw ● jest najważniejszy w grze. Rozbudowujemy w nim pojazd, a gdy wygrywamy wyścigi, uzyskujemy dostęp do nowych aut i tras.



2 Gra umożliwia nam udział w ośmiu mistrzostwach jednocześnie. Przy każdym zapisie widzimy, ile mamy pieniędzy i ile skończyliśmy wyścigów ●.



3 Wybieramy sponsora. Każdy z nich zajmuje się innym rodzajem części do samochodzików i ofiaruje nam różne sumy na początek kariery.



4 Przed wyścigiem wymieniamy części pojazdu lub wybieramy inny samochodzik. Oglądamy też tabelę z punktami zdobytymi w mistrzostwach.



5 Gdy wybieramy NASTĘPNY WYŚCIG, przenosimy się do ekranu pokazującego trasę kolejnego wyścigu.



6 Po wyścigu sprawdzamy, ile zdobyliśmy podczas niego punktów i ile pieniędzy zarobiliśmy.

Jeździmy różnymi typami samochodów

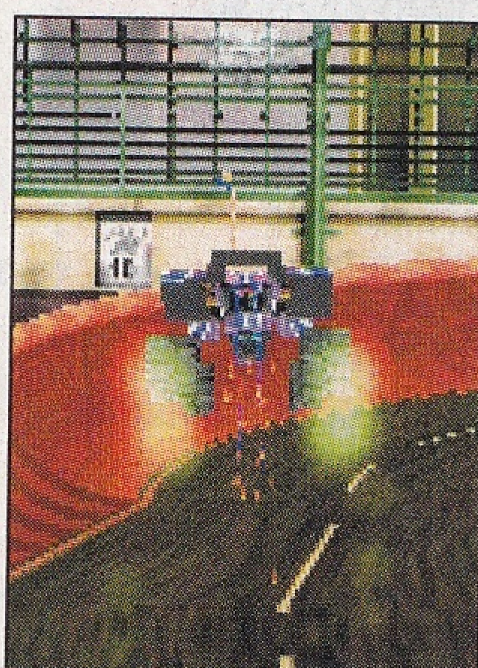
Wraz z postępami w grze otrzymujemy dostęp do **nowych modeli**. Aby zdobyć wszystkie, kończymy grę w trybach **arcade** i **mistrzostw**.





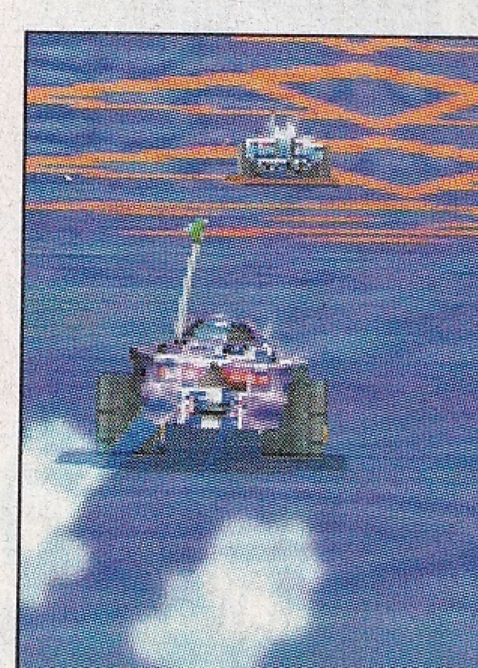
1 Firma Dzikie resory produkuje terenówki. Są powolne, ale dobrze trzymają się trasy i mają miękkie amortyzatory. Te autka są ciężkie i z łatwością wypychają inne z trasy. Niestety nie nadają się do jazdy kaskaderskiej.





2 Pionierzy przestworzy to najlepsza zdaniem **GIER** firma. Jej samochody przeznaczone są głównie do jazdy kaskaderskiej, ale też łatwo nimi sterować. Po rozbudowie umożliwiają wykonywanie karkołomnych trików. To zwinne i przyjemne w prowadzeniu wozy.

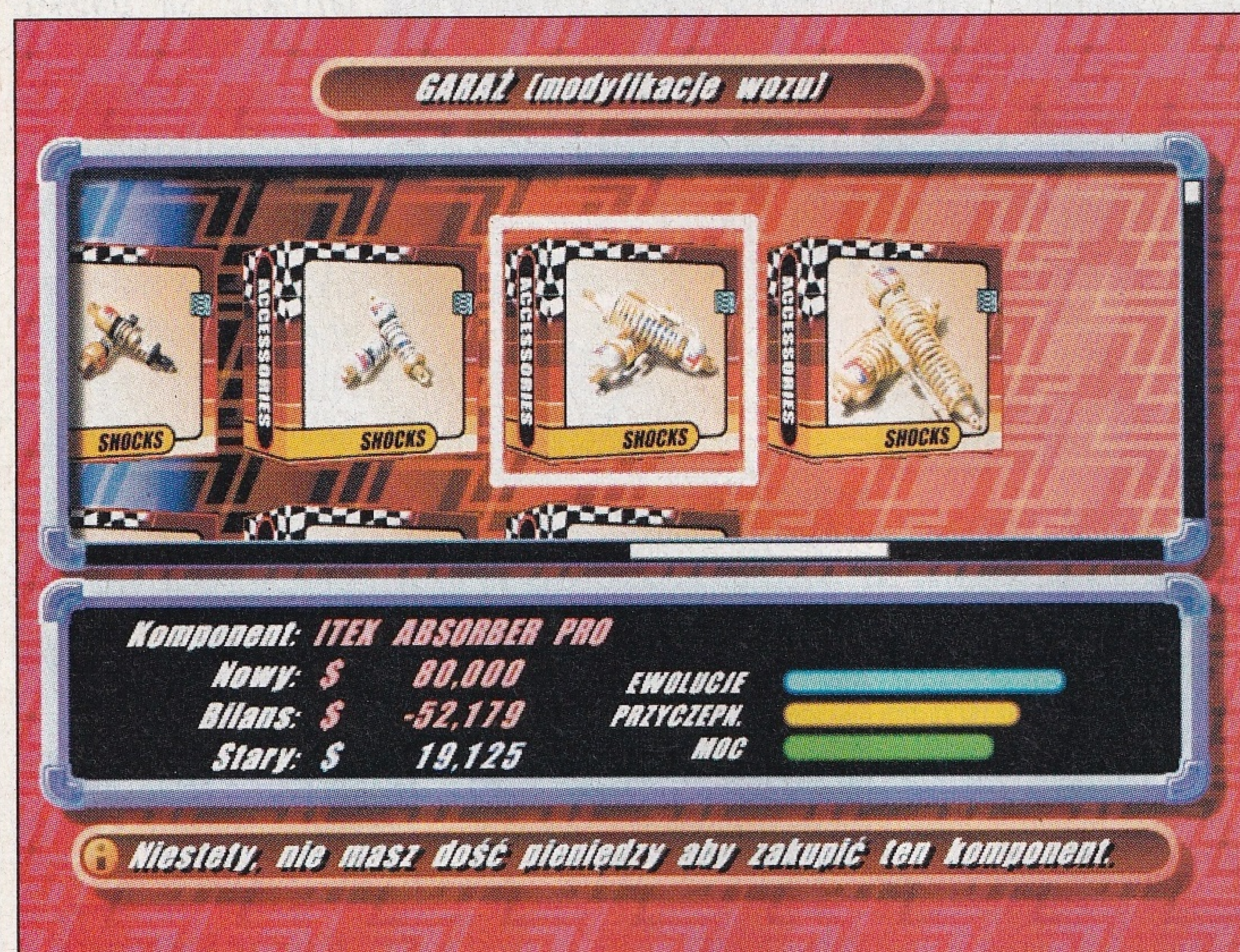




3 Demony szybkości to specjaliści od szybkich maszyn. Ich wozy przeznaczone są do jazdy wyścigowej. Są zwinne, ale słabo trzymają się podłoża i bardzo powoli wykonują obroty. Jeśli jednak lubimy jazdę na czas, to Demony szybkości stanowią zdecydowanie najlepszy wybór.

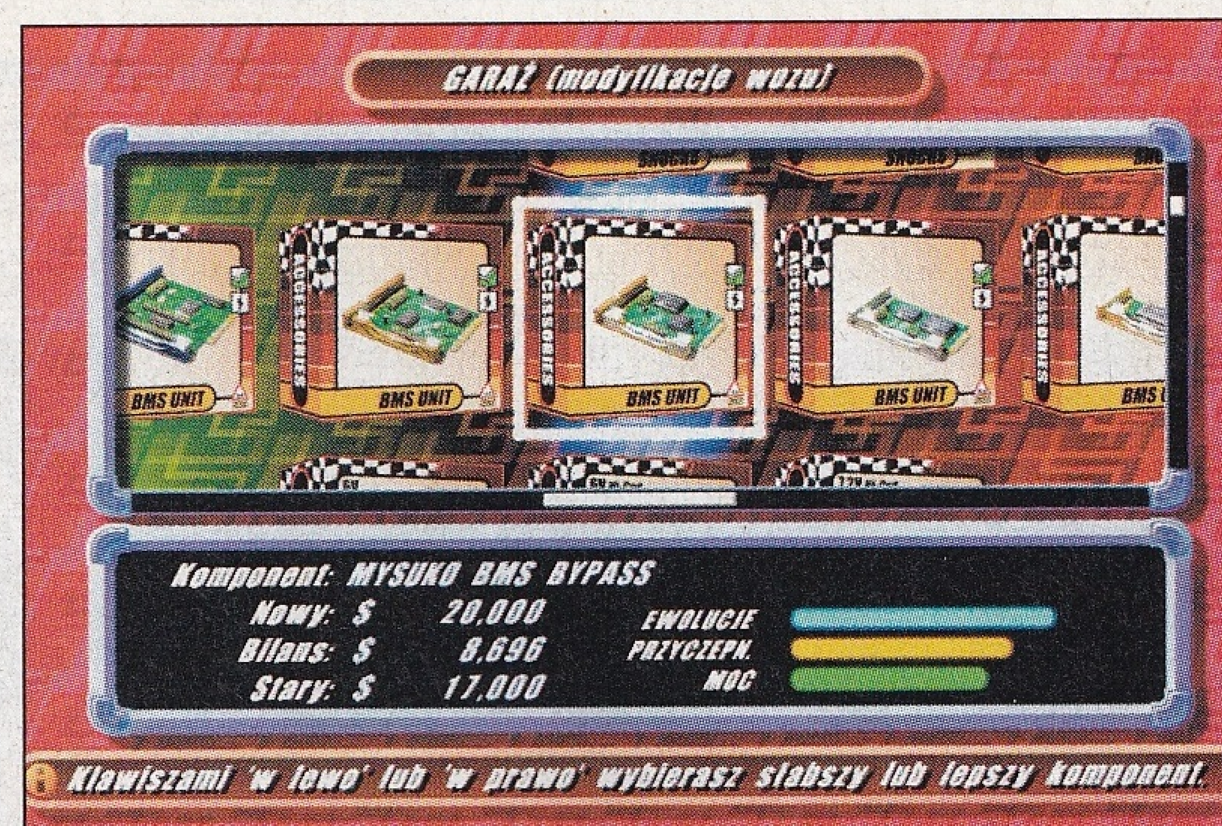
Kupujemy wyposażenie

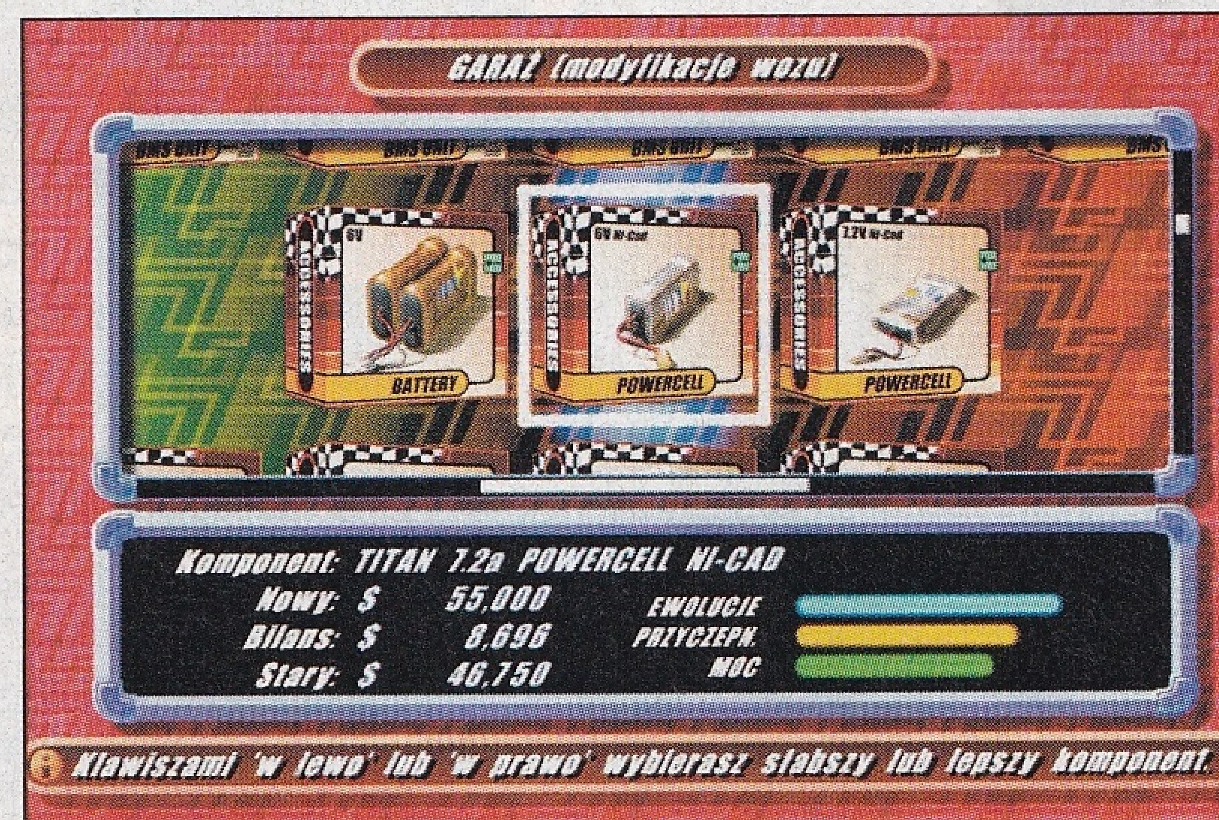
W trybie mistrzostw dokupujemy **nowe wyposażenie** do naszego wozu. Wybór części do nabycia zależy od tego, jakim samochodzikiem jeździmy. W droższych pojazdach montujemy więcej części lepszej jakości.



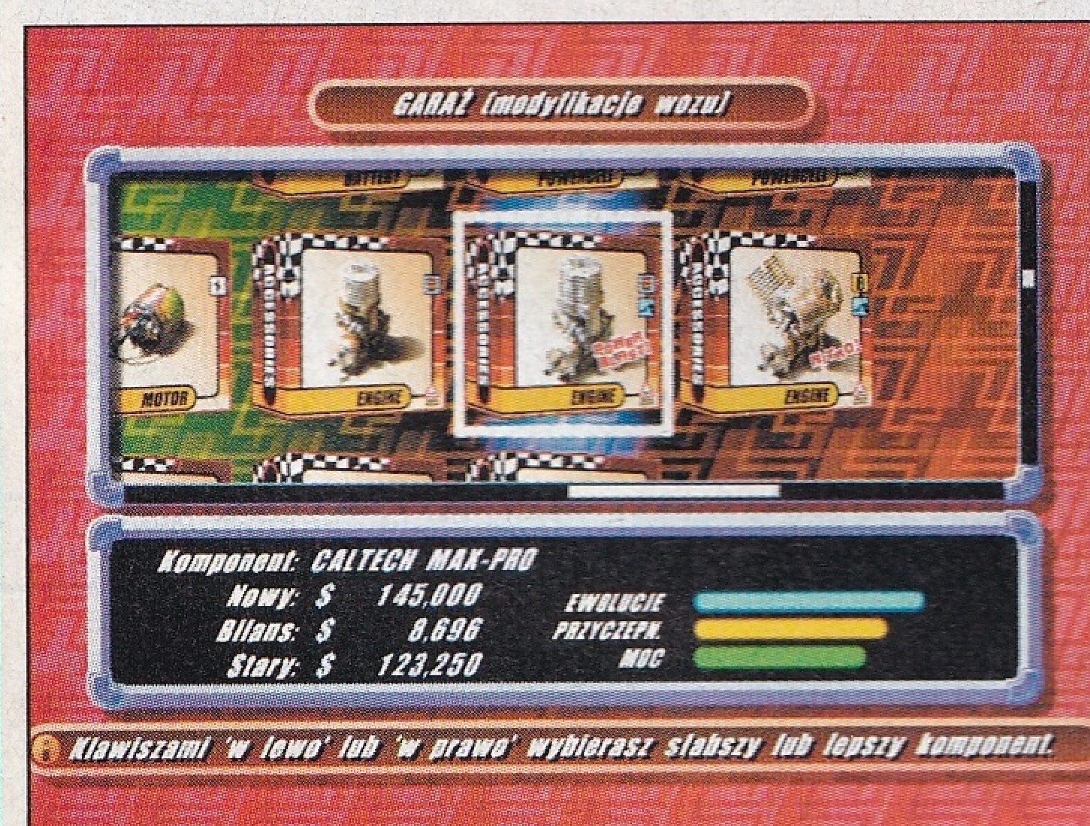
1 Amortyzatory odpowiadają za zachowanie naszego minipojazdu w wypadku twardego lądowania. Upadki z dużej wysokości często kończą się utratą stabilności. Lepsze amortyzatory skuteczniej nas przed tym chronią.

2 Jednostka centralna pojazdu wpływa na sterowność. Im lepszy model, tym łatwiej nam kontrolować samochodzik. Dobra jednostka jest bardzo ważna. To jeden z pierwszych zakupów, na które oszczędzamy pieniądze.

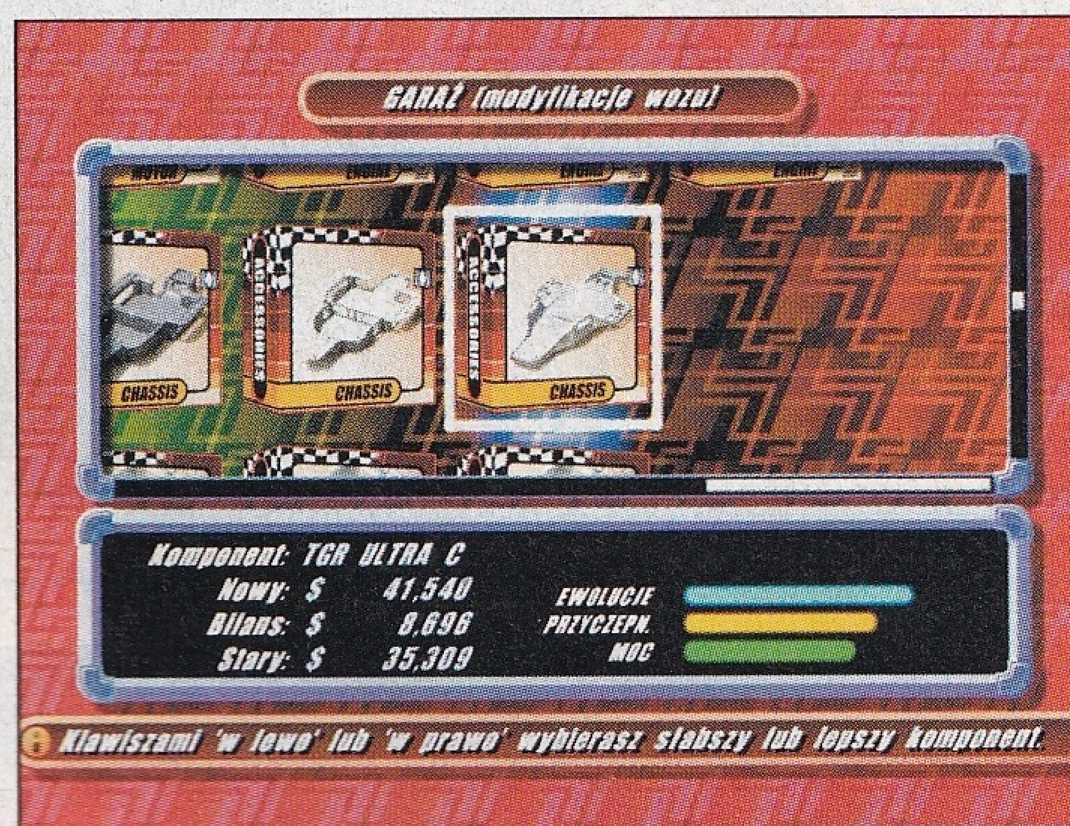




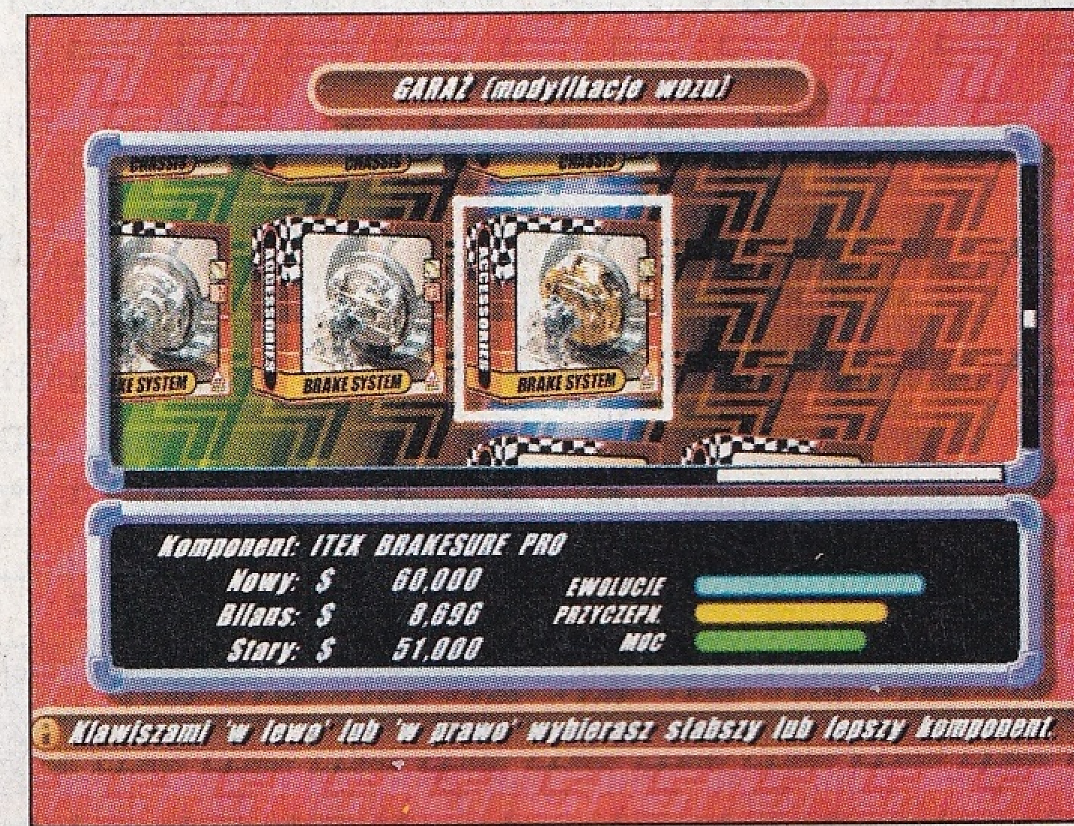
3 Dobre baterie pozwalają nam dłużej wykorzystywać dopalacze, bez konieczności martwienia się o zapas energii. Usprawnione akumulatorki do naszego samochodziku to również jedna z pierwszych pozycji na liście zakupów.



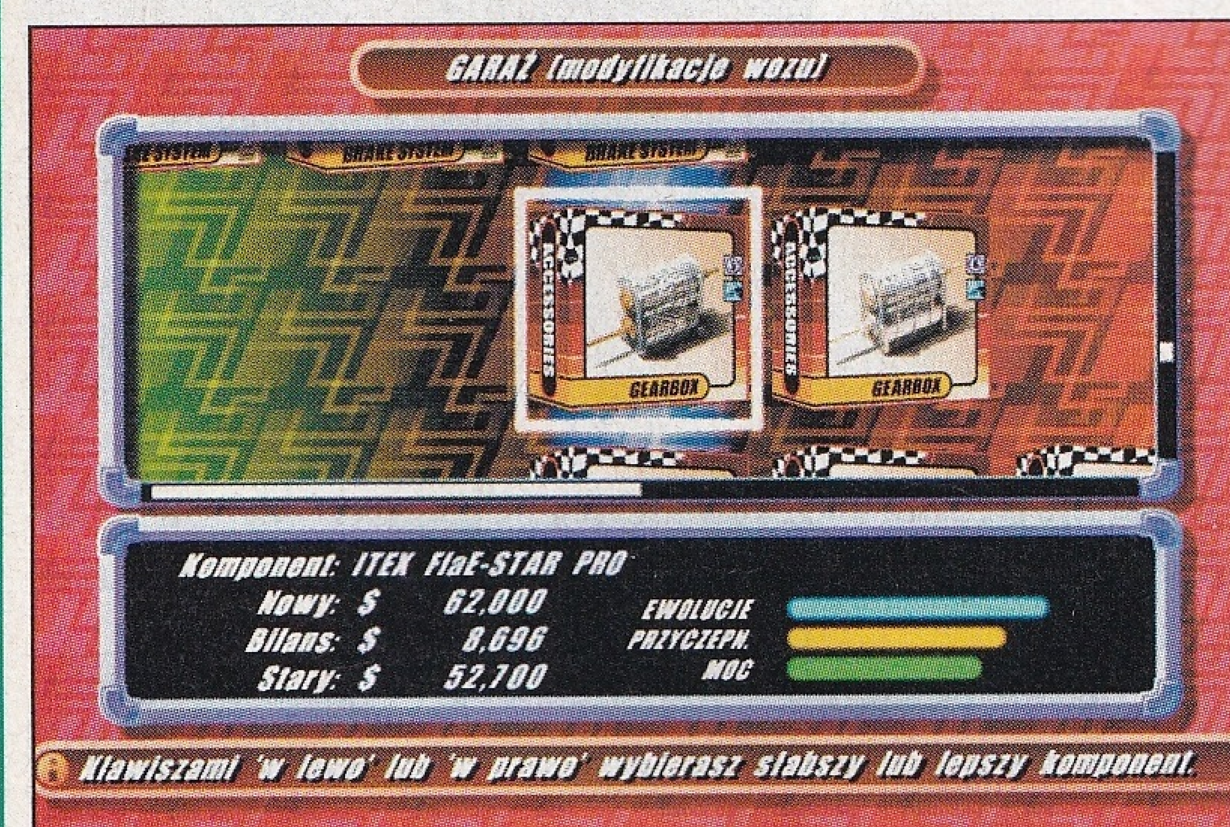
4 Lepszy, mocniejszy silnik zwiększa przespieszenie i szybkość maksymalną, ułatwia też wykonywanie trików. Niestety to jedna z najdroższych części.



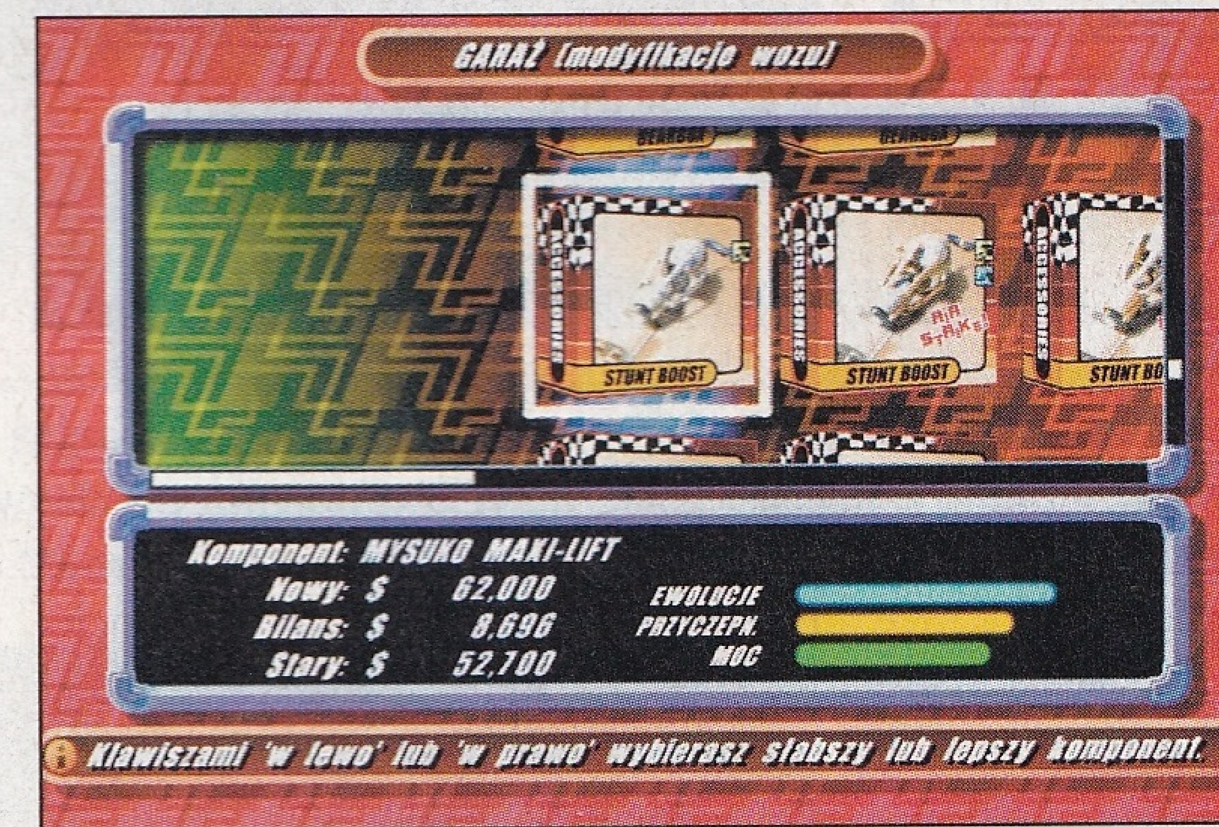
5 Materiał, z którego wykonane jest podwozie, wpływa na ciężar naszego autka. Im cięższy pojazd, tym trudniej go się prowadzi.



6 Dobre hamulce ratują naszą skórę przed wypadkiem, a także zwiększają przyczepność pojazdu na zakrętach. Wymieniamy je jako jedne z ostatnich.

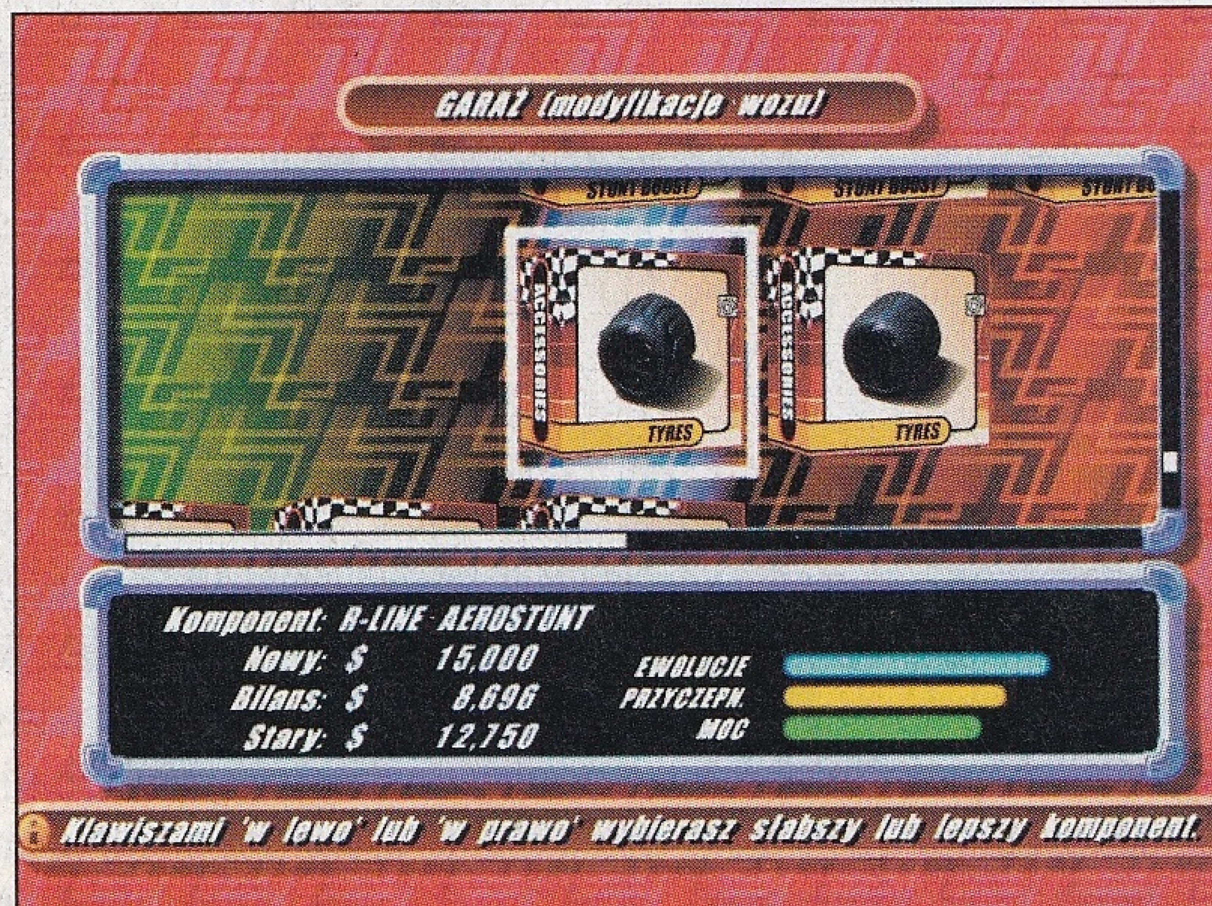


7 Skrzynia biegów podobnie jak silnik zwiększa moc i możliwości wykonywania trików. To jeden z zakupów, po którym nasz samochodzik zachowuje się jak nowy. Skrzynia biegów jest tańsza niż silnik, a daje podobne efekty.

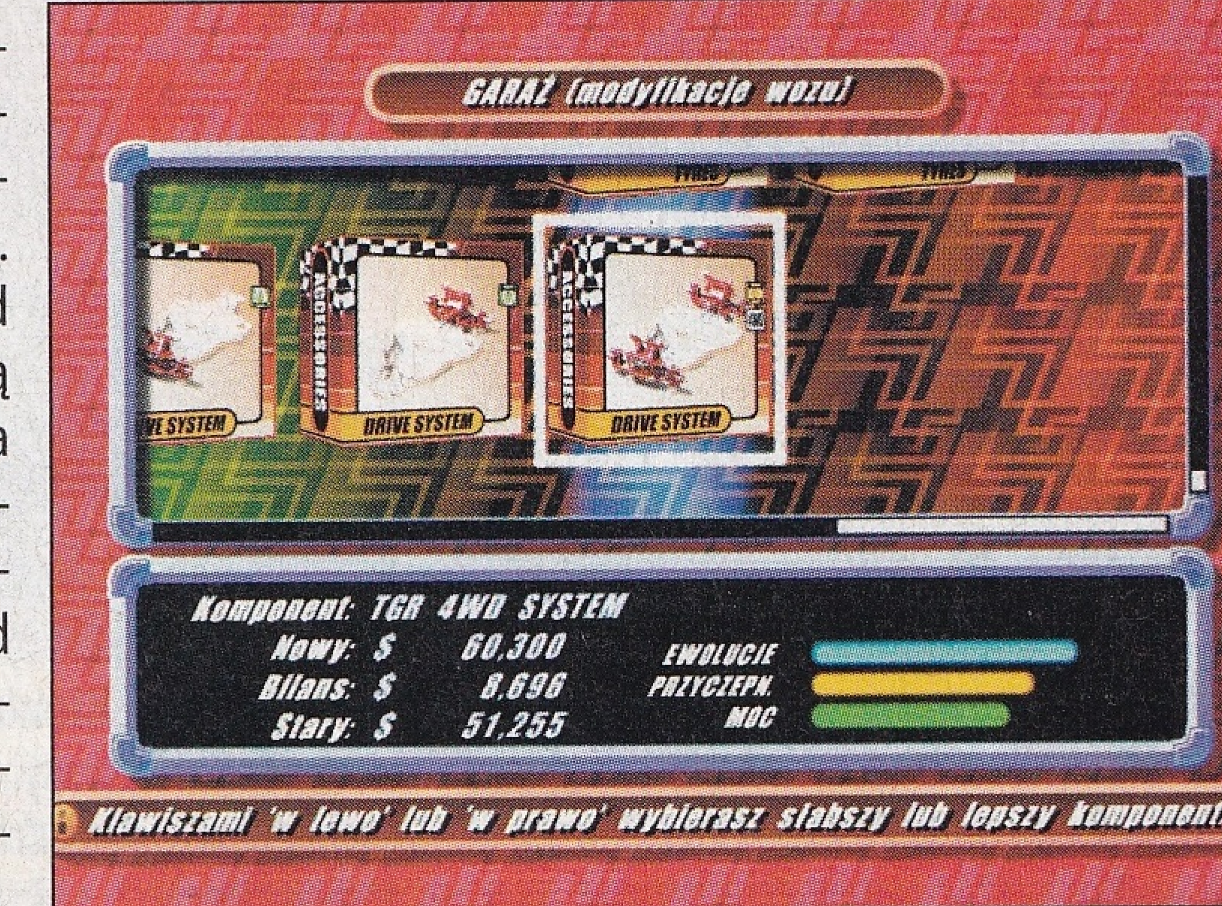


8 W pewnym momencie decydujemy się na zakup lepszego dopalacza. Zużywa tyle samo energii co starszy model, ale daje lepsze przyspieszenie. Dzięki niemu wykręcamy niesamowite triki i przybywamy na metę pierwsi.

9 Opony dobieramy do naszego stylu jazdy. Im są gładsze, tym większą prędkość maksymalną osiągamy. Dzieje się to jednak kosztem przyczepności – autko częściej się ślizga, więc w trybie wyścigu testujemy, na jakich gumach jeździ się nam najlepiej.



10 W samochodzikach stosowane są wszystkie typy napędu. Napęd na przód daje nam lepszą sterowność, zaś na tył – większe przyspieszenie i prędkość. Z kolei napęd na cztery koła zapewnia dobrą stabilność przy lądowaniu po skoku.



Stunt GP

Uczymy się prowadzić miniautko

Obsługa pojazdu w czasie wyścigu jest prosta. **Wykorzystujemy zaledwie sześć klawiszy** – strzałkami [←][→] skręcamy, a naciskając [↑][↓], przyspieszamy i hamujemy. Naciśnięcie klawisza [ctrl] włącza dopalacze, zaś za pomocą klawisza [shift] wykonujemy triki i wprowadzamy autko w poślizgi.



1 Na ekranie gry widzimy najważniejsze informacje.
- ❶ Ten wskaźnik pokazuje naszą pozycję względem rywali (ale nie na którym miejscu jesteśmy).
- ❷ Nasza pozycja w stawce.
- ❸ Bieg, na którym jedziemy.
- ❹ Czas wyścigu, najlepszy czas okrążenia oraz liczba okrążeń pokonanych i wszystkich.
- ❺ Szybkościomierz i obrotomierz.
- ❻ Stan baterii.
- ❼ Licznik punktów.
- ❽ Zbieramy gwiazdki, łącząc kolejne triki. Im więcej gwiazdek, tym więcej zdobywamy punktów.



2 Naciskając [ctrl], używamy dopalaczy na prostych i podjazdach. Są najskuteczniejsze, kiedy silnik ma wysokie obroty – wtedy uzyskujemy największe przyspieszenie. Dopalacze pochłaniają mnóstwo energii z baterii auta, więc używamy ich bardzo oszczędnie.




3 Pokonywanie zakrętów nie jest łatwe. W zależności od ostrości zakrętu wchodzimy w niego z odpowiednią prędkością. Ustawiamy się po zewnętrznej ● i ścinamy zakręt przy wewnętrznej bandzie ●.



4 Gdy naciskamy klawisz [shift], samochód wpada w poślizg. Jest wtedy niezwykle sterowny, ale łatwo stracić kontrolę nad poślizgiem i wypaść z trasy. Zanim zaczynamy używać tego manewru w prawdziwych wyścigach, długo go ćwiczymy.

Rady doświadczonego kierowcy



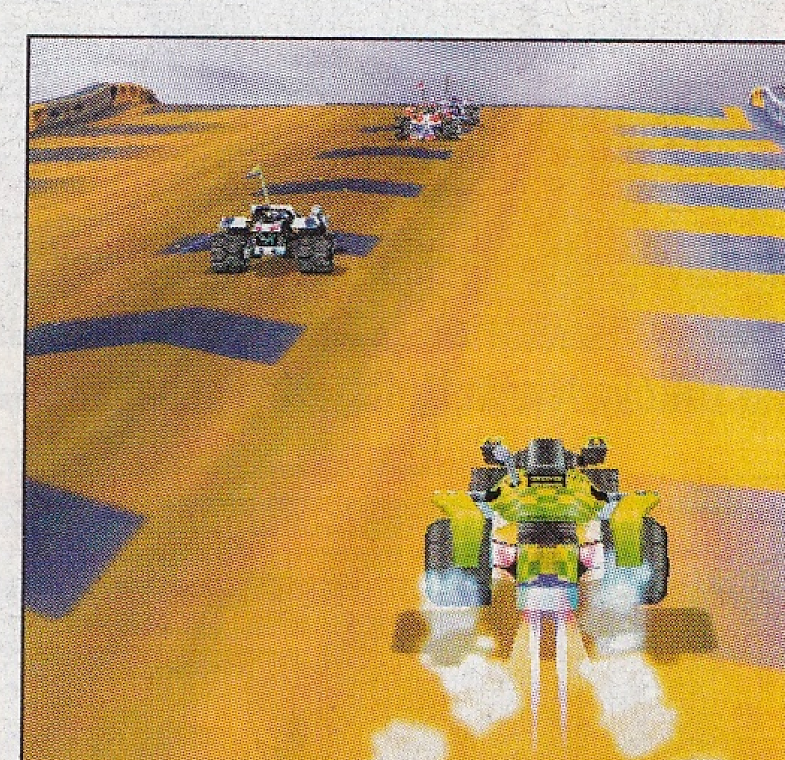
1 Podczas startu staramy się utrzymać strzałkę ● pomiędzy kreskami ●. Jeśli nam się to udaje, nasze autko wystrzeliwuje do przodu z olbrzymią prędkością, wyprzedzając rywali.



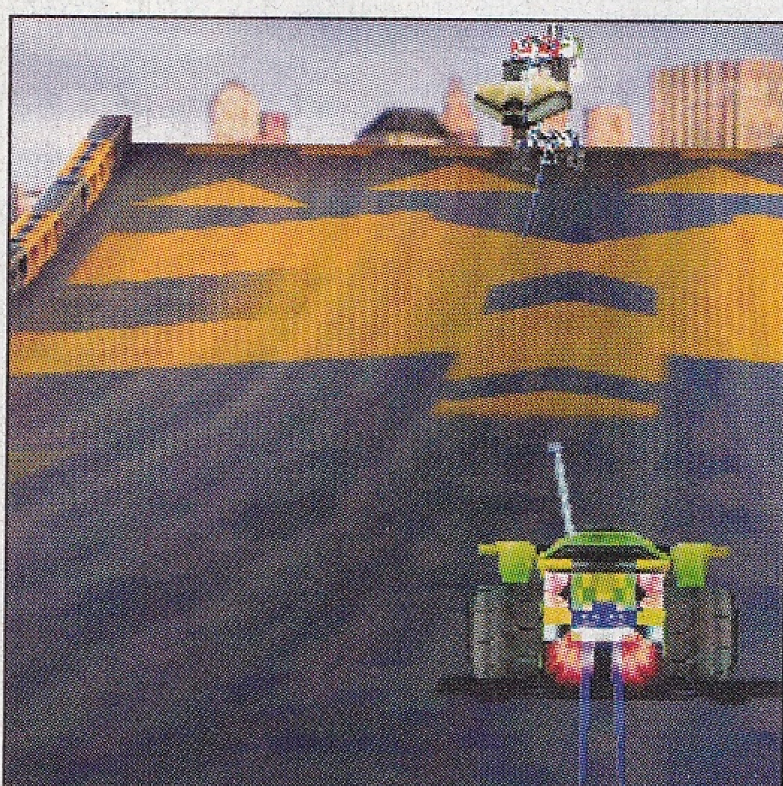
2 Małe hopki pozwalają na wykonywanie prostych trików, ale bywają niebezpieczne, jeśli w porę ich nie dostrzegamy. Uważamy też na górki, wóz często przewraca się na nich na dach.



3 Szuter wymaga od nas ostrożnej jazdy. To nierówna powierzchnia, na której nasz minisamochód traci prędkość i niebezpiecznie podskakuje. Łatwo tracimy nad nim kontrolę.



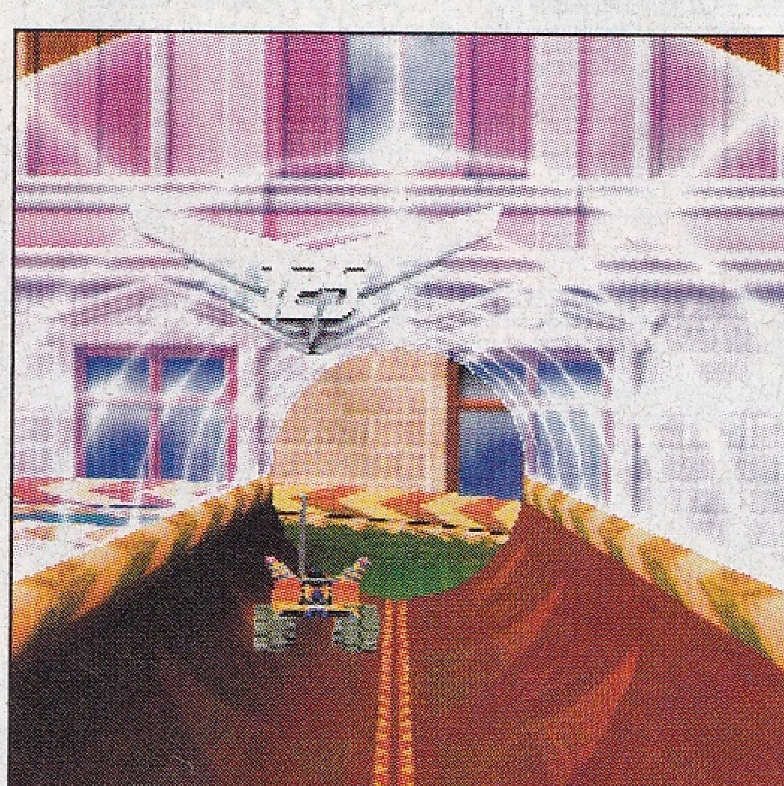
4 Na stromych podjazdach nasza prędkość znacznie spada. Aby temu zapobiec, wjeżdżamy na nie z włączonym dopalaczem i korzystamy z niego, aż docieramy do samej góry.



5 Na większości tras zamontowano specjalne rampy do skakania. Najeżdżamy na nie z jak największą prędkością i wykonujemy trik. Staramy się wykorzystać wszystkie rampy.



6 Niektóre zakręty są otoczone wysoką bandą chroniącą auto przed wypadnięciem z trasy. Jeśli chcemy, wykonujemy na niej triki, ale oznacza to stratę cennych sekund.



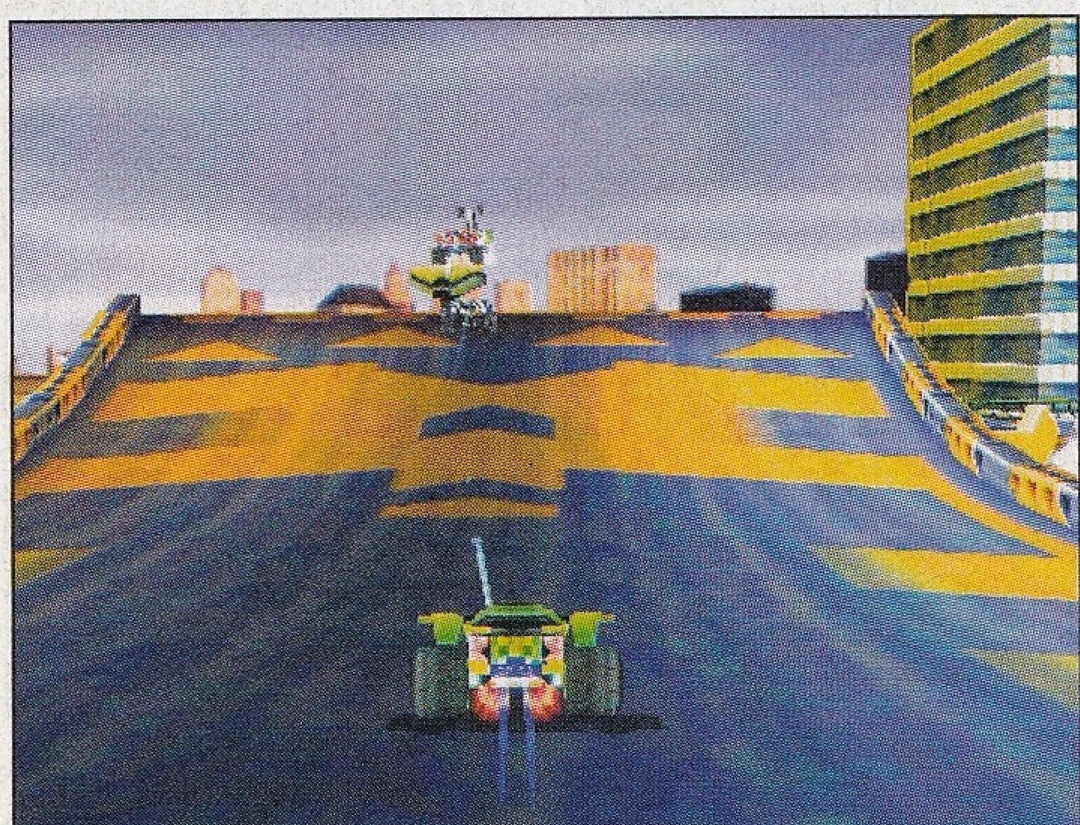
7 Rury to niebezpieczne odcinki trasy. Łatwo w nich o wypadek, zaś wjazd i wyjazd z rury to miejsca, na których samochodziki podskakują i łatwo tracą równowagę.



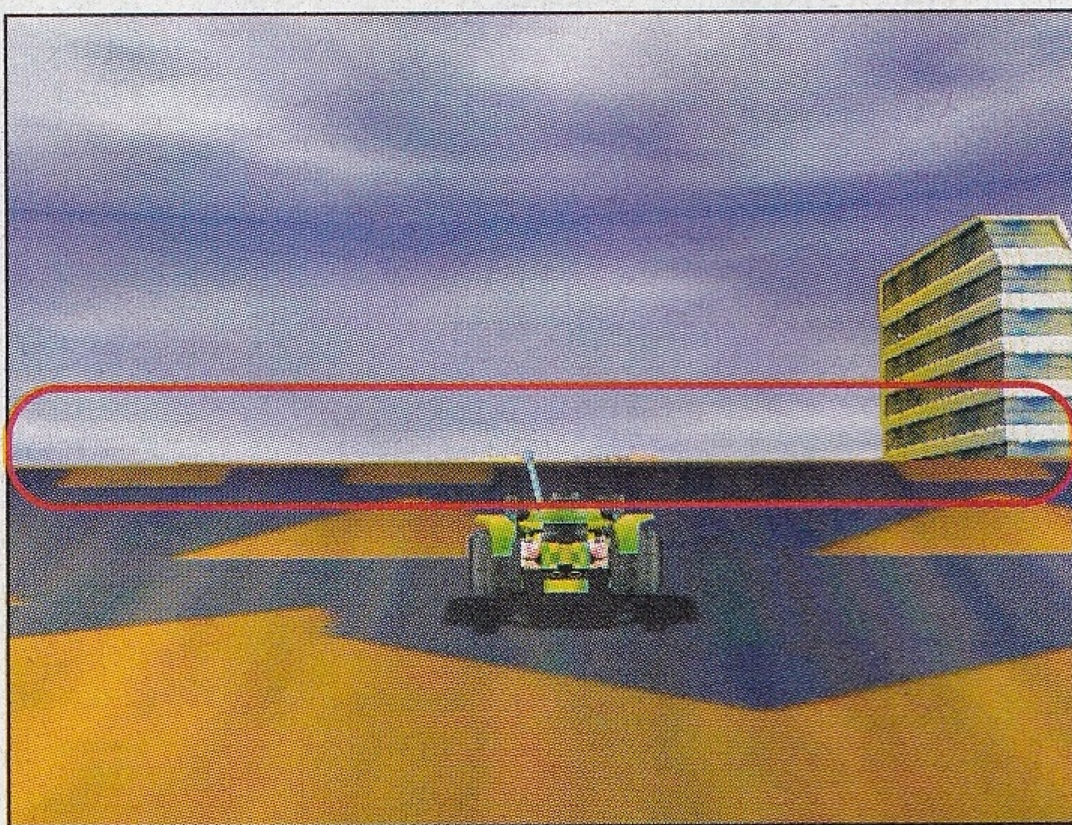
8 Jeśli chcemy, przed linią mety zjeżdżamy do boksu, który ładuje baterię. Komputerowi rywale zawsze odwiedzają to miejsce, więc wykorzystujemy ten fakt do ich wyprzedzania.

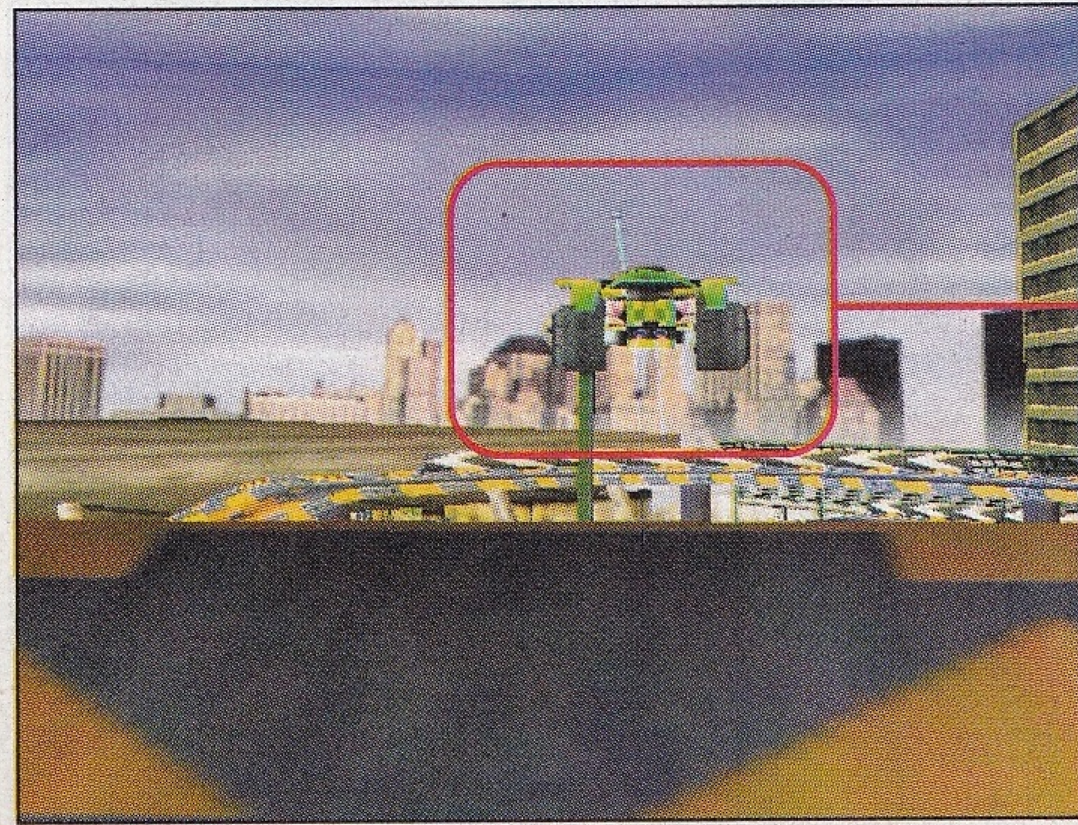
Szkółka kaskaderska GIER

Po co wykonywać triki kaskaderskie? Oprócz tego, że wyglądają efektownie, dają nam wymierne korzyści. Dobrze zakończone triki **doładowują nasze baterie**. Dzięki temu na niektórych trasach w ogóle nie zjeżdżamy do boksu. Wystarcza tylko, że wykorzystujemy każdy element toru, na którym daje się wyskoczyć w powietrze – wykręcamy przewroty, skoki, wpadamy w poślizgi. Pamiętamy, że jeśli ewolucje kończą się upadkiem na dach, nie zostają zaliczone.



1 Najazd na rampę przed wykonaniem triku to połowa sukcesu. Rozpędzamy się, używając dopalacza i ustawiamy się tak, aby równo wyjść z progu.

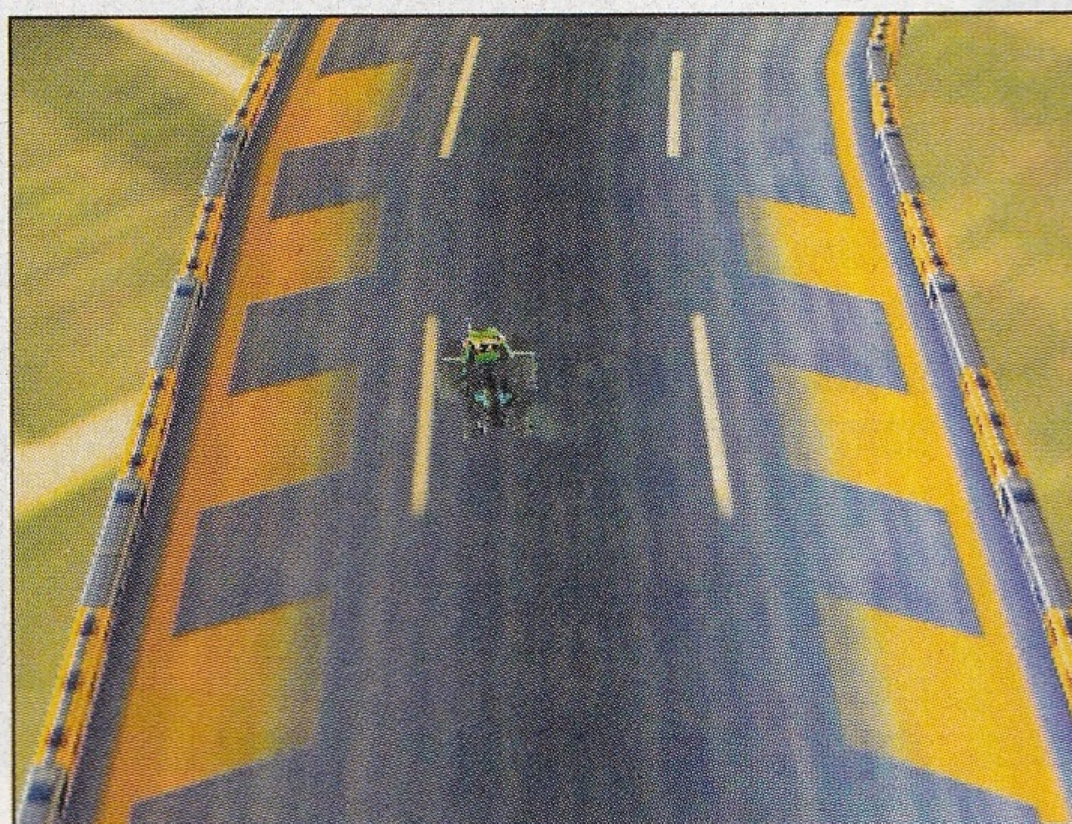




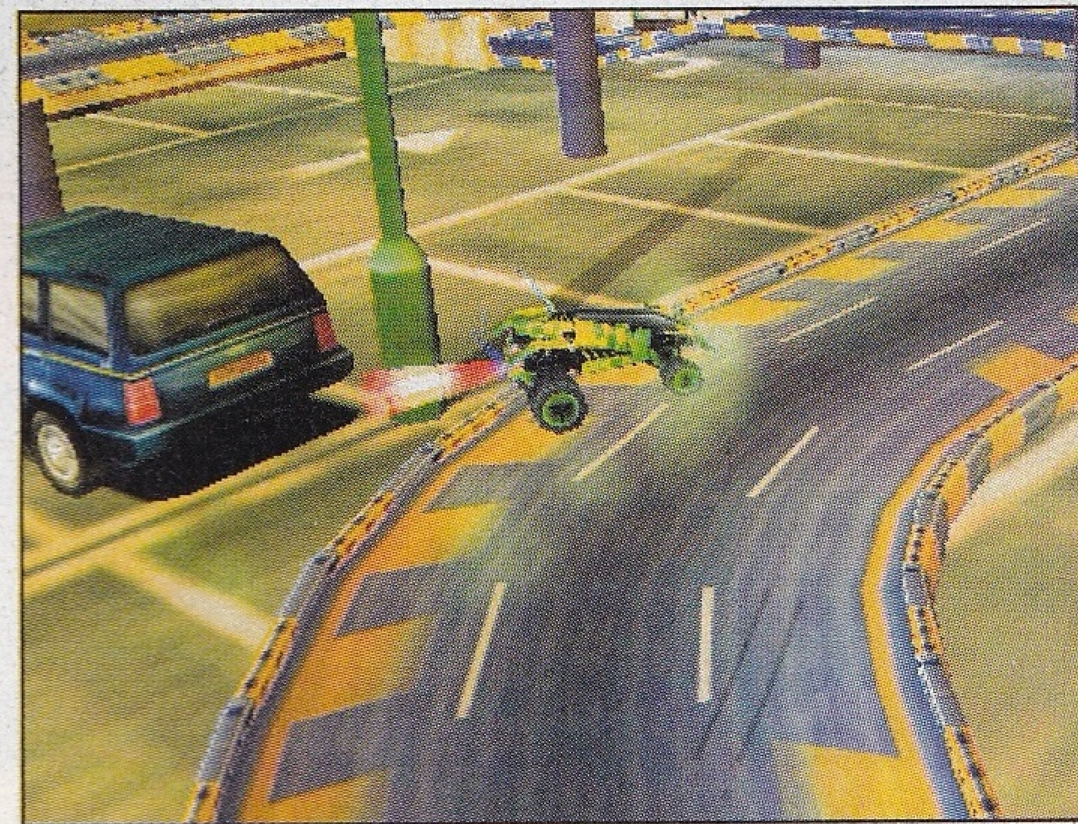
2 W momencie, w którym znajdujemy się na krawędzi rampy ●, puszczamy na chwilę klawisze i zaraz potem naciskamy [shift] oraz klawisz wybranego kierunku: [↑][←][↓][→]. Powoduje to wykonanie triku ●. Podobnie jak w skokach narciarskich ważny jest moment wybicia się ze skoczni.



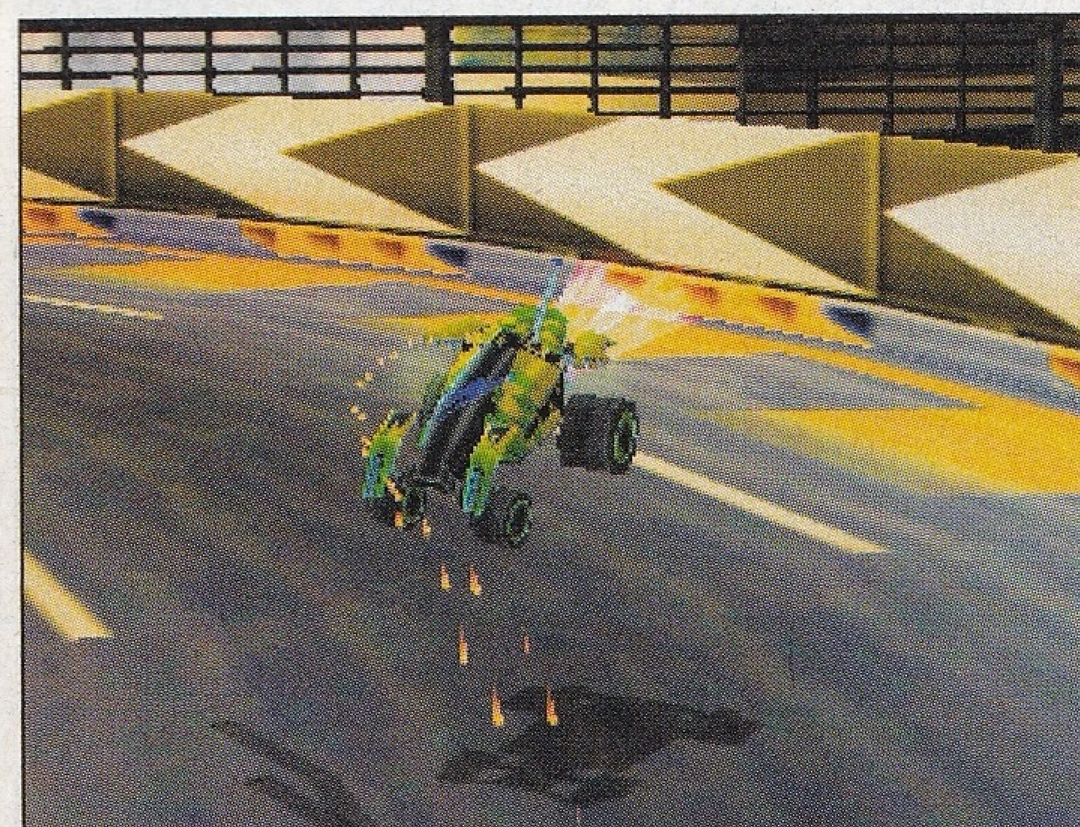
3 Wykonujemy efektowne salta, trzymając [shift] i jedną ze strzałek [↑][↓]. Liczba obrotów zależy od wozu i wysokości skoku. Uważamy na lądowanie.



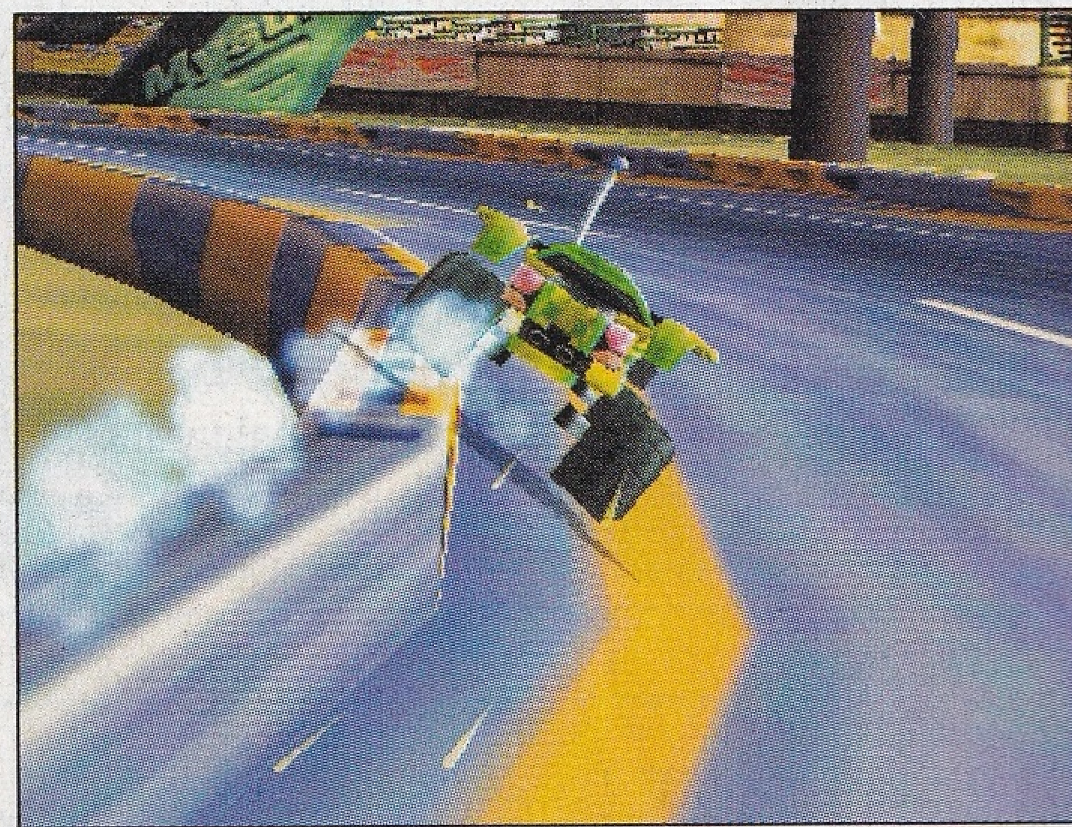
4 Dobre lądowanie po wykonaniu salta wymaga od nas refleksu. Jeśli wóz jest pochylony do przodu, ewolucja kończy się dachowaniem.



5 Trudniejszym trikiem są obroty w prawo lub w lewo. Wykonujemy je podobnie jak salta, z tą różnicą, że naciskamy [shift] i jedną ze strzałek [←][→].



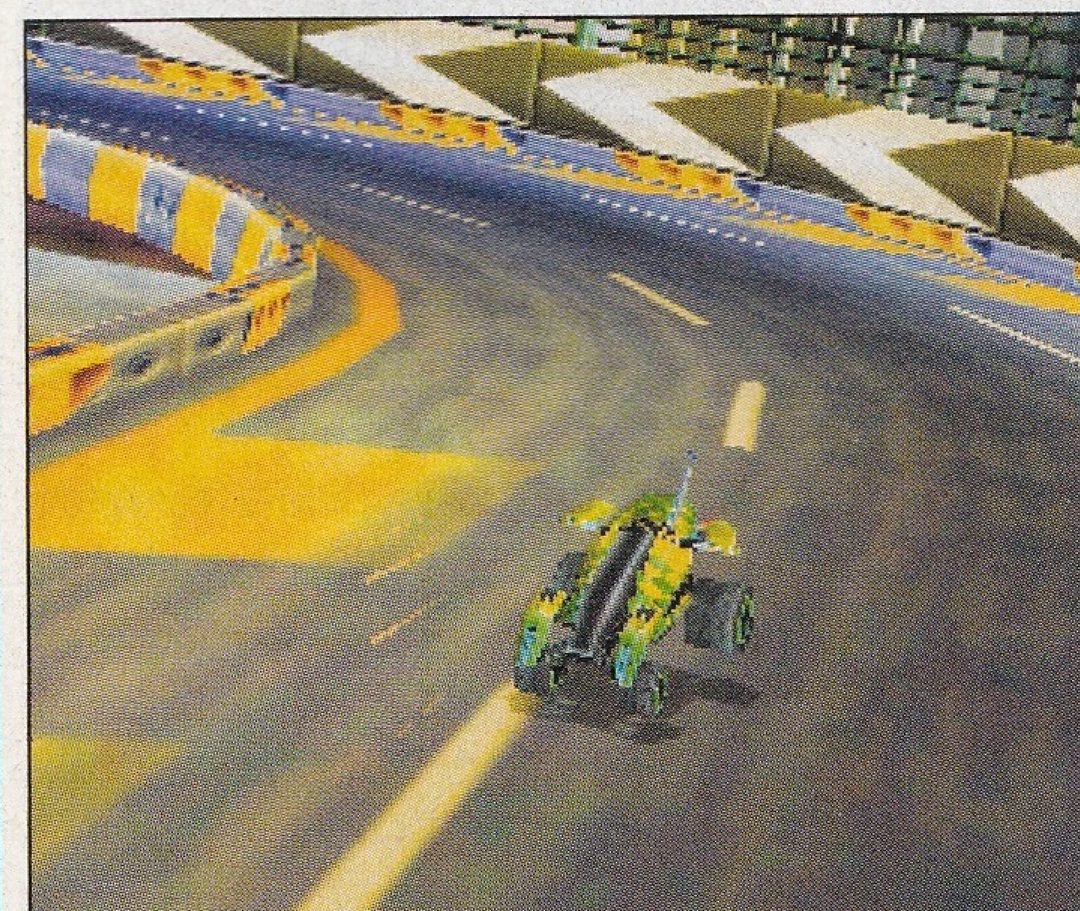
6 Jeśli za skocznią trasa skręca, trik z obracaniem wozu wykonujemy, kręcąc się w przeciwną stronę niż zakręt. Dzięki temu lądujemy w dobrej pozycji.



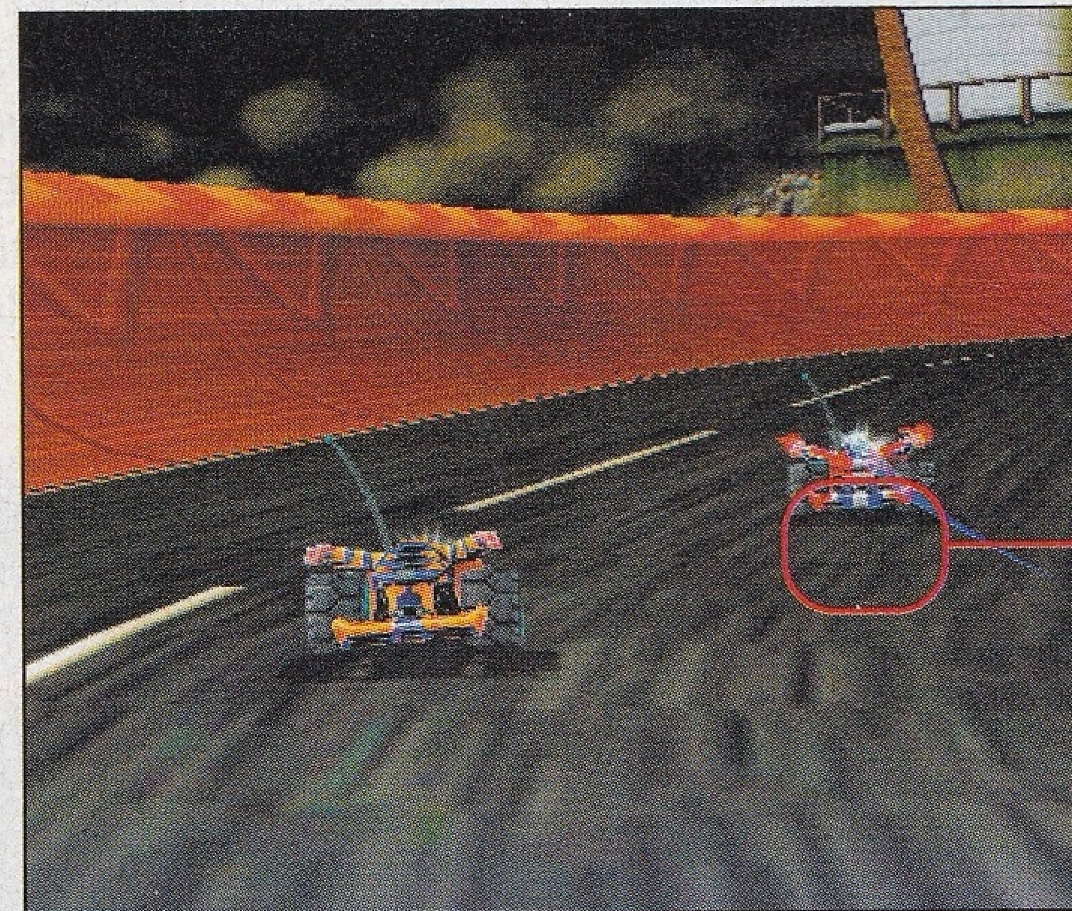
7 Jeszcze trudniejszym trikiem jest ślizganie się po krawężniku. By je wykonać, powinniśmy odpowiednio wylądować na czterech kołach.



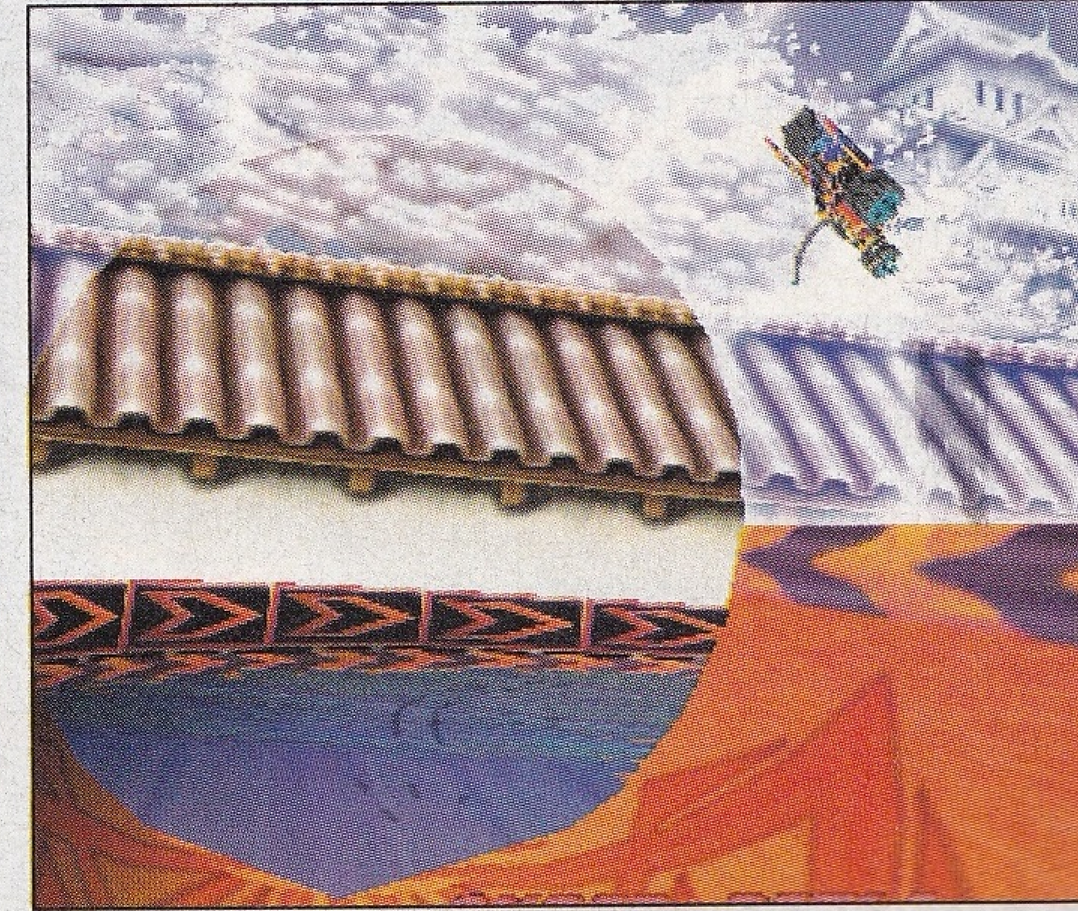
8 Skok z podjazdu jest niebezpieczny. Wyrzuca nas nisko, więc robimy salto w przód [shift][↑]. Dobrym autem wykonujemy podwójne triki.



9 Lądowanie tyłem lub wbicie się w bandę to wielka strata czasu: wrzucamy wsteczny, naciskając [↓], gdy samochód stoi, cofamy, zatrzymujemy się, wrzucamy bieg, naciskając [↑] i dopiero ruszamy.



10 Wykorzystanie tunelu powietrznego powstającego za rywalami ● to nie tylko sposób na wyprzedzanie – jest też traktowane jako trik. Zużywamy mniej energii i jeszcze dostajemy punkty!



11 Trudnym, ale jednocześnie wysoko punktowanym trikiem jest pętla w rurze. Aby ją wykonać, wjeżdżamy do rury z dużą prędkością, a następnie ostro skręcamy w dowolną stronę.

PRZEWODNIK

Droga do nieba



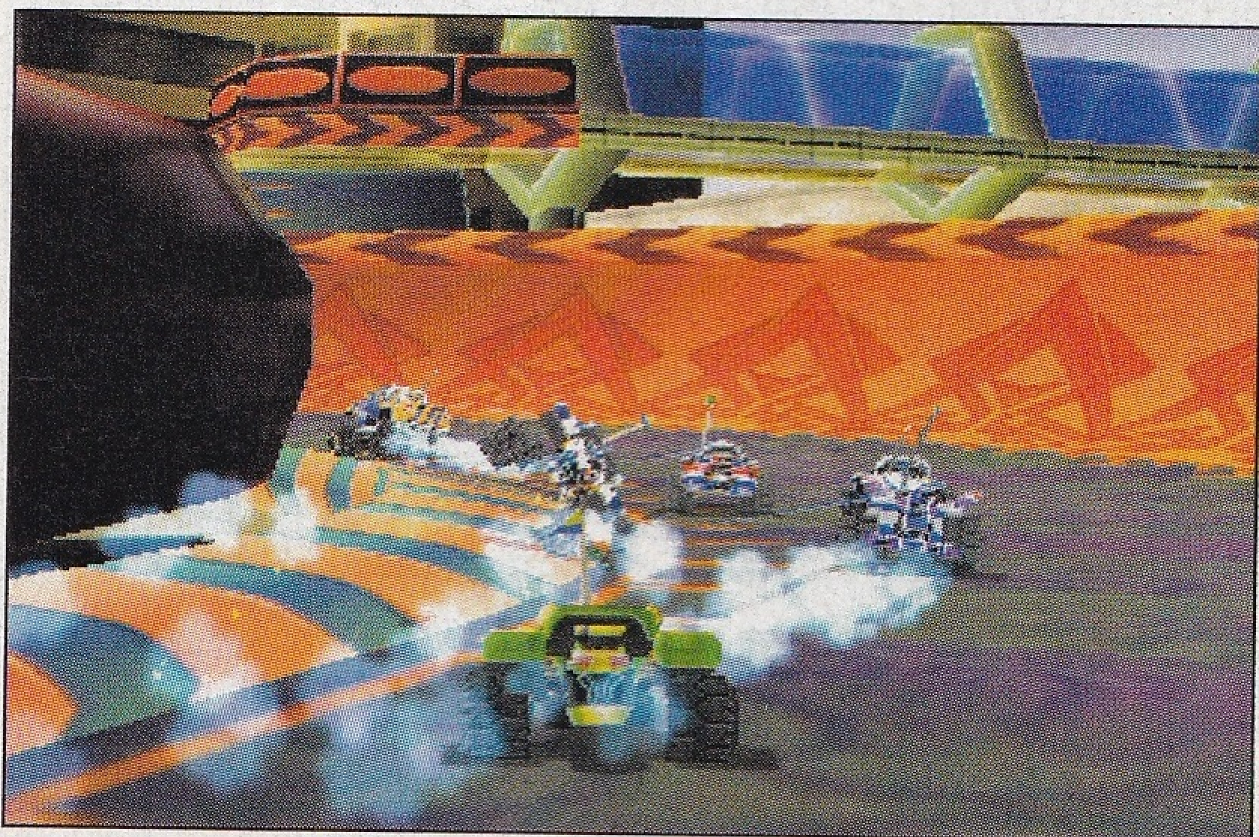
1 Droga do nieba to pierwsza trasa, którą pokonujemy w trybie mistrzostw – krótka, kręta, ale umożliwiająca osiąganie dużej prędkości. Ma sporo płaskich krawężników, dlatego łatwo z niej wypaść.



2 Na starcie dajemy ostro po dopalaczu. Zaraz za linią startu znajduje się jedyna rampa na trasie. Wykorzystujemy ją do zrobienia triku, aby doładować akumulatorek naszego samochodziku.



3 Ćwiczymy tak długo, aż ścinamy następne dwa zakręty na pełnej prędkości. To nie takie trudne: jeśli utrzymujemy odpowiednią krzywą, to pokonujemy je, nawet nie zdejmując nogi z gazu.

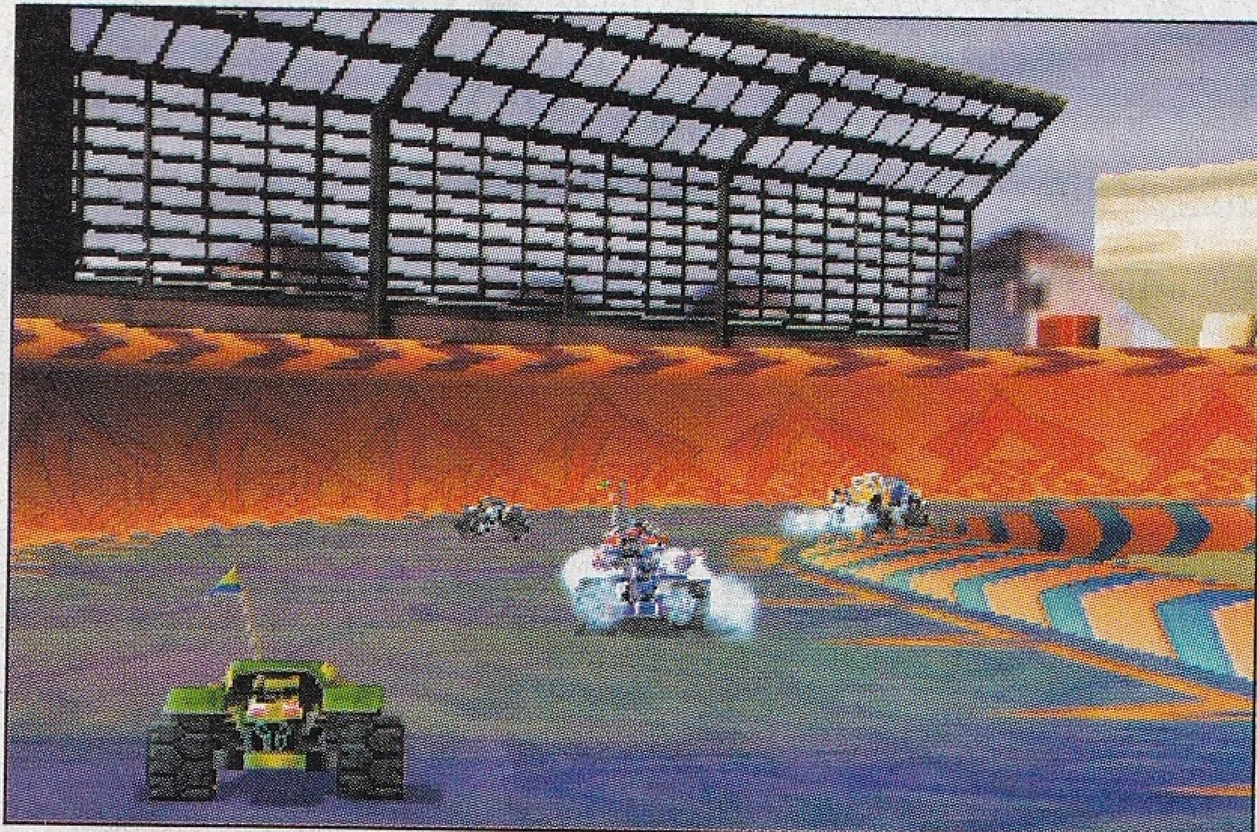


4 Ten ostry zakręt w lewo jest niebezpieczny. Jeżeli wchodzimy w niego ze zbyt wielką prędkością i ścinamy go po wewnętrznej, to albo wylatujemy na otaczający go profilowany mur albo...



5 ...wpadamy na niskie krawężniki, którymi otoczona jest następna szykana. Daje się ją pokonać na pełnej prędkości, uważamy tylko, aby nie podskoczyć na krawężniku – grozi to wypadnięciem z trasy.

6 Następny zakręt w prawo jest wyjątkowo zdradliwy, zwęża się przy końcu, więc przejeżdżamy go po ścianie znajdującej się po lewej stronie. Najlepszym wyjściem jest znaczne zmniejszenie prędkości.



7 Ostatnia prosta przed metą nie kryje żadnych niespodzianek, dlatego używamy dopalacza. Staramy się osiągnąć przed rampą maksymalną prędkość, by wykonać jak najwyżej punktowaną ewolucję.



Czasoprzestrzeń



1 Czasoprzestrzeń to ciekawa trasa. Ma dużo zakrętów, ale są na niej podjazdy, na których wyskakujemy, zyskując dodatkową energię. Oba skoki są niebezpieczne i ich poprawne wykonanie wymaga treningu.

2 Staramy się od razu uzyskać przewagę na starcie, bo przebijanie się do przodu między rywalami na tej wąskiej trasie kończy się często wypadkiem. Dwa pierwsze zakręty w prawo pokonujemy na pełnej prędkości. Na tym odcinku nie grozi nam na szczęście wypadnięcie z trasy.





3 Po wyjściu z zakrętów przejeżdżamy krótką szykanę, która prowadzi do podjazdu. Używamy tu dopalacza, aby nabrać prędkości do wykonania triku. Najeżdżamy prosto na podjazd i szybko robimy efektowne salto w tył. Dzięki temu zdobywamy dodatkowe punkty.

Czasoprzestrzeń



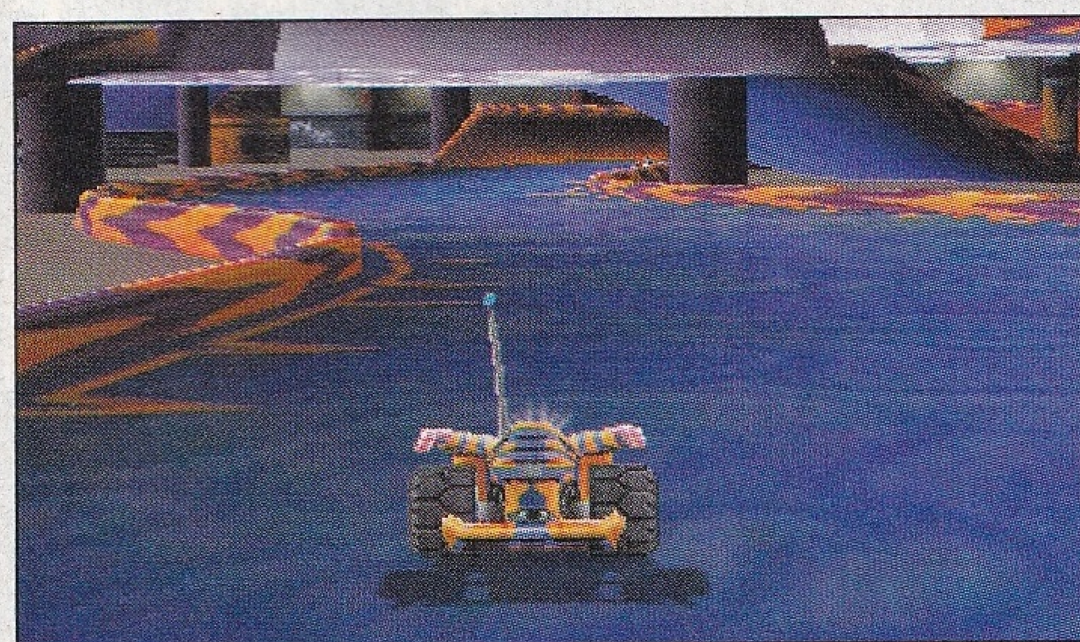
4 Inne triki są niebezpieczne i często kończymy lot poza trasą. Na długiej prostej używamy do woli dopalacza, uważając jednak na poziom baterii.



5 Schodki to groźne miejsce, jeśli pokonujemy je w stawce. Przeciwnicy walczą ostro, ale w tym miejscu łatwo wytrącamy ich z równowagi.



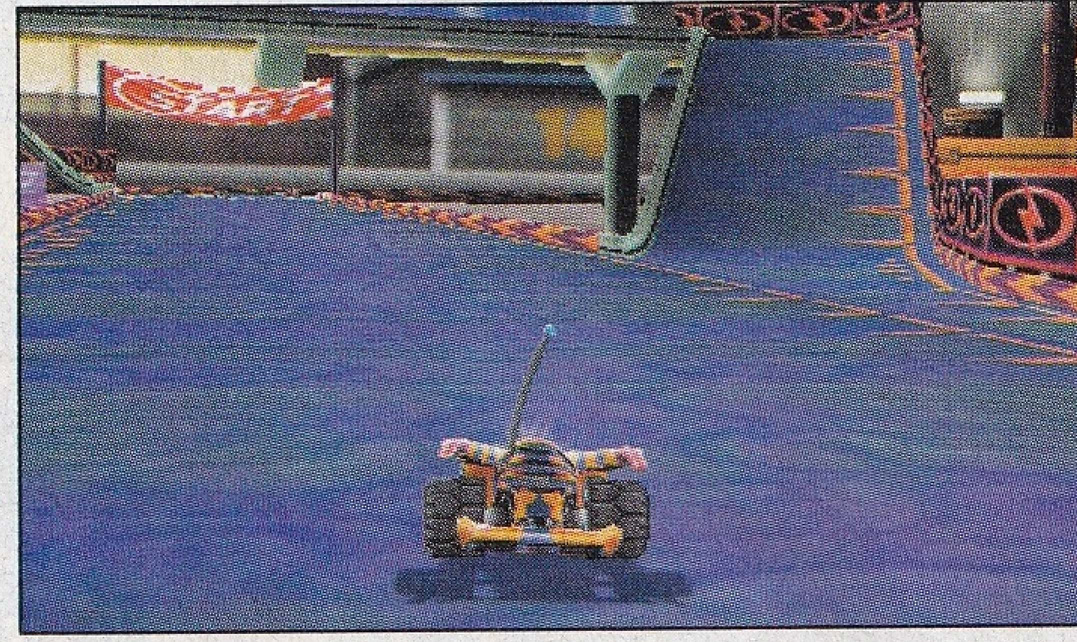
6 Zakręt w prawo jest długi i wynosi nas w lewo na ścianę. Jeśli mamy dużą prędkość, wykorzystujemy ślizganie się, aby ustawić się przed wyjściem.



7 Długa szykana pozwala nam się rozpędzić, ale kończy się ostrym zakrętem w prawo prowadzącym na podjazd na wzgórek. Po szykanie zwalniamy.



8 Jeśli najeżdżamy na podjazd z odpowiednią prędkością, przeskakujemy przez górkę. Podwójne salto pozwala nam wylądować na zjeździe.

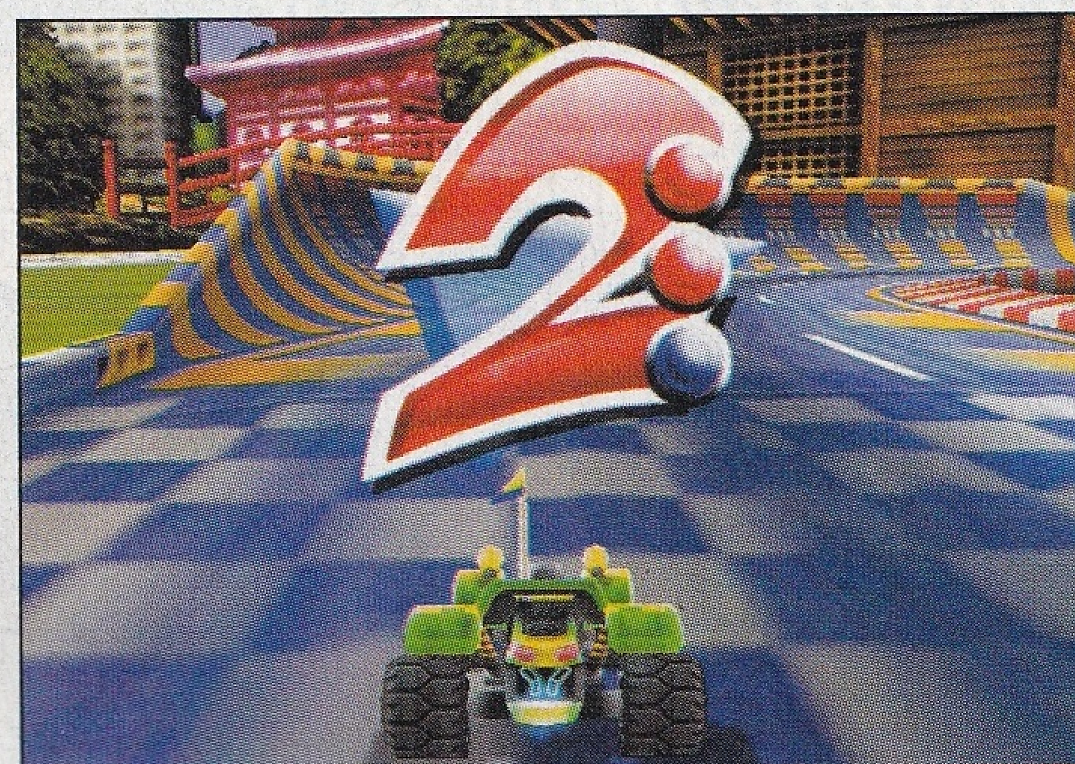


9 Zaraz po skoku czeka nas ostry zakręt w prawo, na którym przyspieszamy. Na ostatniej prostej przed metą używamy dopalacza.

Odskok



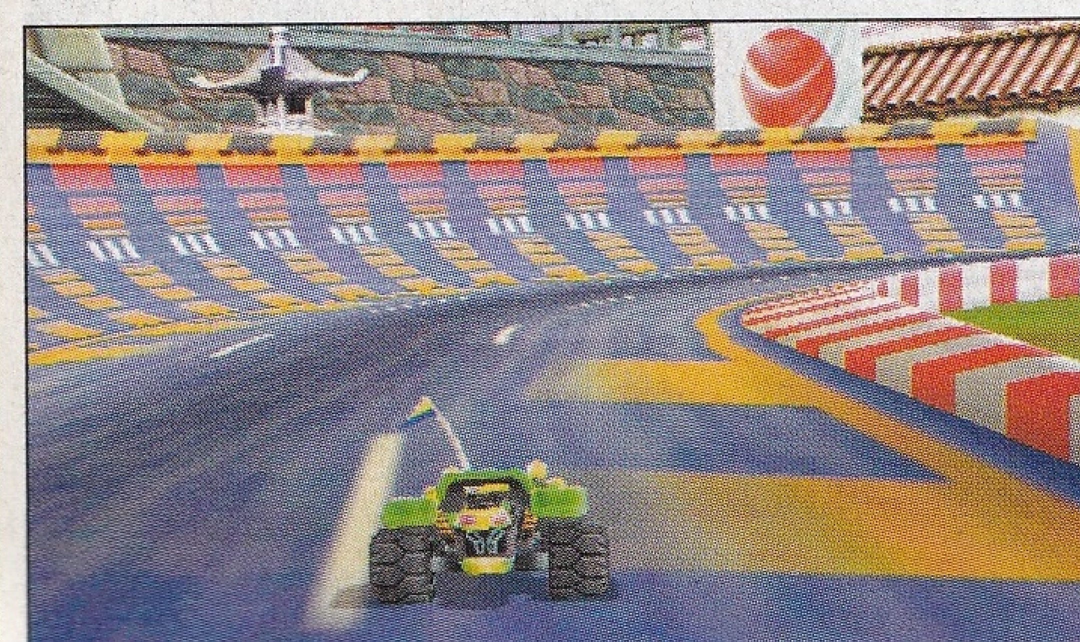
1 Jest tu kilka ramp do wykonywania skoków, a także duży podjazd. Trasa pozwala na osiąganie dużej prędkości. Ma też kilka hopek.



2 Na starcie używamy dopalacza i ostro wchodzimy w pierwszy zakręt w prawo. Rozpędzamy pojazd do maksymalnej prędkości.



3 Po drugim zakręcie najeżdżamy na rampę i wykonujemy skok. To łatwa rampa, więc bez trudu wykonujemy na niej podwójny skok.



4 Ostry zakręt w prawo prowadzi do następnej rampy. Bierzemy go szerokim łukiem, cały czas przyspieszając. Pod koniec używamy dopalacza.



5 Na skoczni powinniśmy mieć dużą prędkość. Wykonujemy skomplikowany podwójny skok, zaś po lądowaniu ponownie używamy dopalacza.



6 Wysoki podjazd sprawia, że zwalniamy, dlatego ważne jest najechanie na niego z jak największą prędkością. Potem rozpoczynamy karkołomny zjazd.



7 Z wielką szybkością wpadamy na szykanę w prawo. Uważamy na krawężniki. Szykana prowadzi do ostrego zakrętu w lewo. Zwalniamy.



8 Zaraz za zakrętem umieszczono dwie hopki. Omijamy je, przejeżdżając pomiędzy nimi lub wykorzystujemy do wykonania jakiegoś prostego triku.



9 Zły najazd na hopkę kończy się dachowaniem. Przed nami jeszcze dwa proste zakręty w lewo i długa prosta przed metą. A potem – kolejne trasy.

Gra strategiczna na PC | Nawet źli przywódcy legionu potępionych korzystają ze ściągawki GIER. Wskazuje ona bowiem pewną drogę do zwycięstwa Test gry na stronie 20

Disciples II Mroczne proroctwo

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Wkraczamy do świata gry



Disciples II to strategia turowa podobna do gry Heroes of Might and Magic, w której zdobywamy surowce i rekrutujemy wojska. Nasi żołnierze idą do boju prowadzeni przez herosów. **Im lepszy dowódca, tym liczniejszy oddział go otacza.** Bitwy rozgrywamy na odrębnych planszach, a zwycięzca zdobywa doświadczenie i uzyskuje nowe zdolności. Aby wzmocnić armię, szukamy magicznych przedmiotów i opracowujemy zaklęcia.

Zapisujemy i wczytujemy stan gry



By **zapisać stan gry**, wciskamy klawisz [Esc], a następnie klawisz [S]. W okienku ● wpisujemy nazwę zapisu i zatwierdzamy ją, wciskając Enter. Aby **odczytać stan gry**, wciskamy klawisz [Esc], a następnie klawisz [L]. Potem w okienku klikamy na nazwę zapisu, który chcemy wczytać.

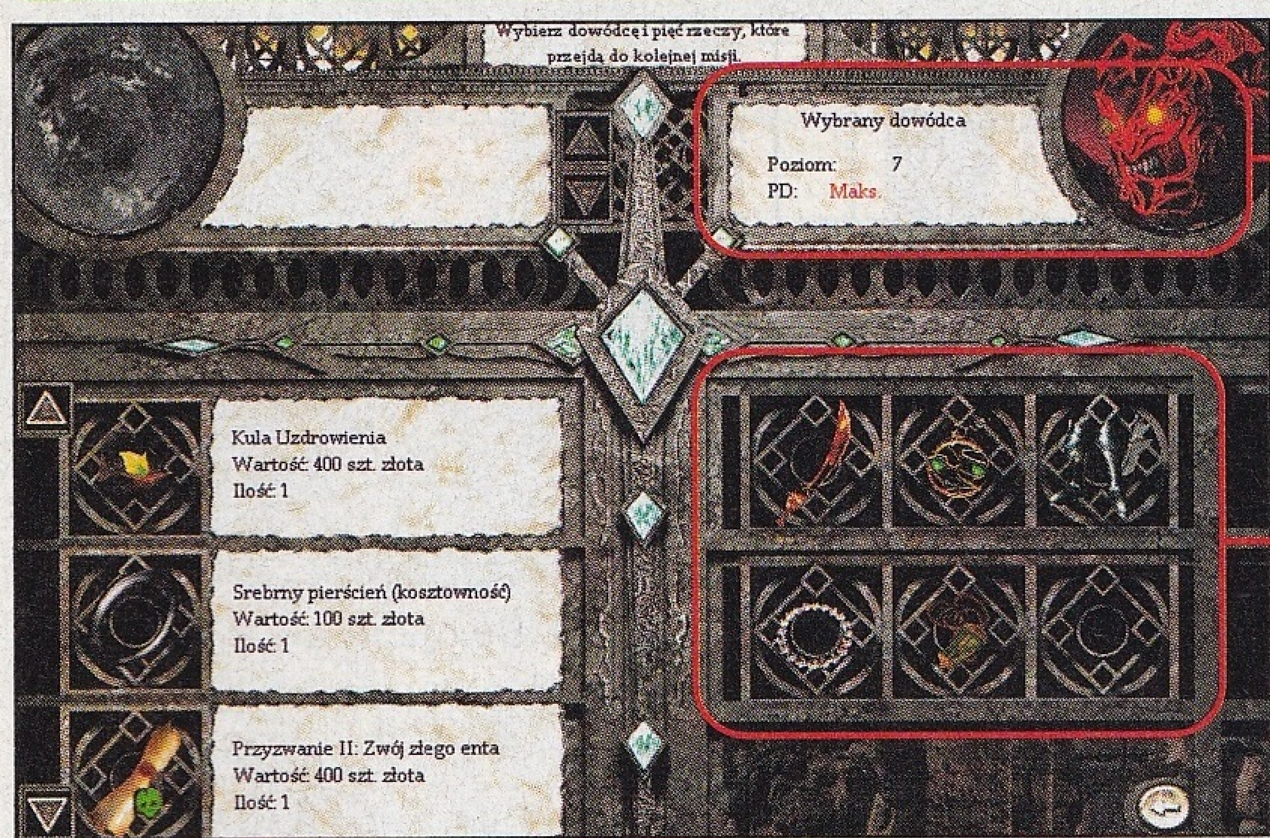
Rada GIER: Jeśli często zapisujemy stan gry, korzystamy z opcji szybkiego zapisu – w trakcie zabawy wciskamy klawisz [F2]. Jeżeli chcemy wczytać zapisany w taki sposób stan gry, wczytujemy z listy plik o nazwie **QuickSave**. Gdy chcemy cofnąć się na koniec poprzedniej tury, wczytujemy plik **Autozapis**.

Poznajemy ekran gry



1. Rozwijane okno zasobów
2. Opis aktualnej misji
3. Dziennik z wypowiedziami bohaterów
4. Opcje gry
5. Zakładka zaklęć
6. Menu dyplomacji
7. Ekran stolicy (rozbudowa budynków, opracowywanie nowych czarów)
8. Aktualnie wybrany bohater
9. Liczba tur od początku rozgrywki
10. Polecenie wbicia rózgi
11. Użycie zwoju lub laski
12. Wymiana przedmiotów i żołnierzy między stojącymi obok siebie dowódcami
13. Wybór następnego bohatera
14. Wybrany bohater kończy ruch
15. Wybrany bohater kontynuuje zaplanowany ruch
16. Koniec tury
17. Ekran podręcznej mapy

Rozgrywamy kampanię



1 Kampania dla każdej z czterech stron konfliktu składa się z siedmiu misji. Przechodząc do kolejnego scenariusza, zabieramy tylko jednego dowódcę ● i pięć przedmiotów ●, z którymi rozpoczynamy następny etap.



2 Rozwijamy przede wszystkim jednego herosa i staramy się, by zawsze osiągał maksymalny dostępny poziom ●. Pamiętamy również o ograniczeniach związanych z etapem kampanii podanych w poniższej tabelce.

Ograniczenie związane z etapem kampanii

Etap kampanii	1	2	3	4	5	6	7
Maksymalny poziom bohaterów	3	5	7	9	11	13	15
Poziom rozbudowy miasta	1	2	2	3	4	4	4
Dostępny krąg czarów	2	3	3	4	4	5	5

Bawimy się razem na jednym pececie

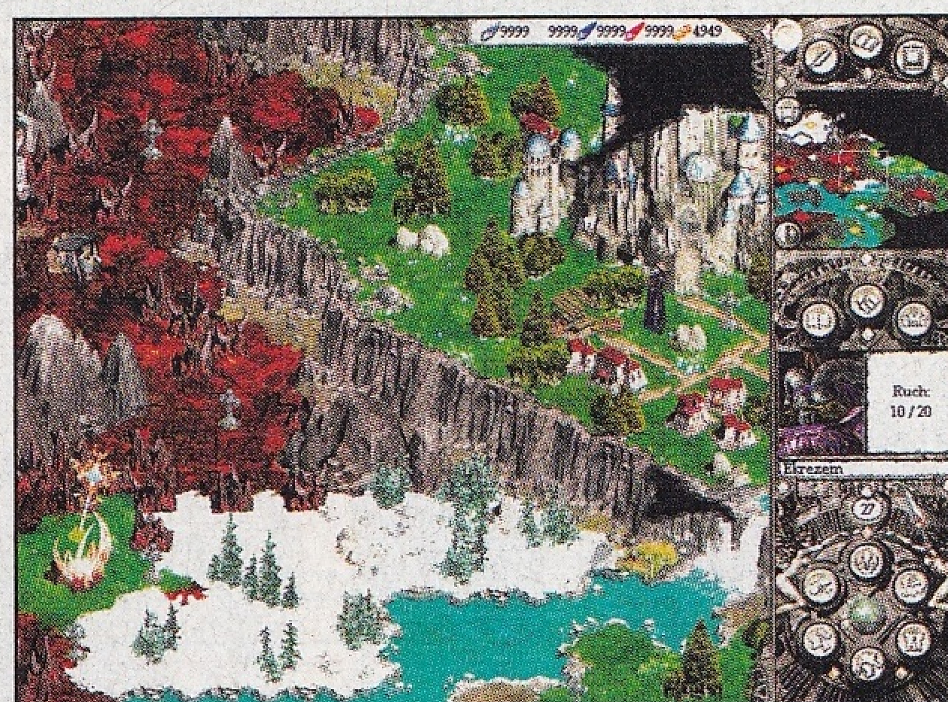
1 Do zabawy w kilka osób w Disciples II wystarcza jeden pecet. Gracze po kolei wydają rozkazy i poruszają oddziały. Aby rozpocząć grę, klikamy na WIELU GRACZY, Gra na zmianę i na NOWA POTYCZKA. Wybieramy scenariusz, zwracając uwagę, dla ilu graczy ● jest przeznaczony. Obrazki symbolizują dostępne rasy.



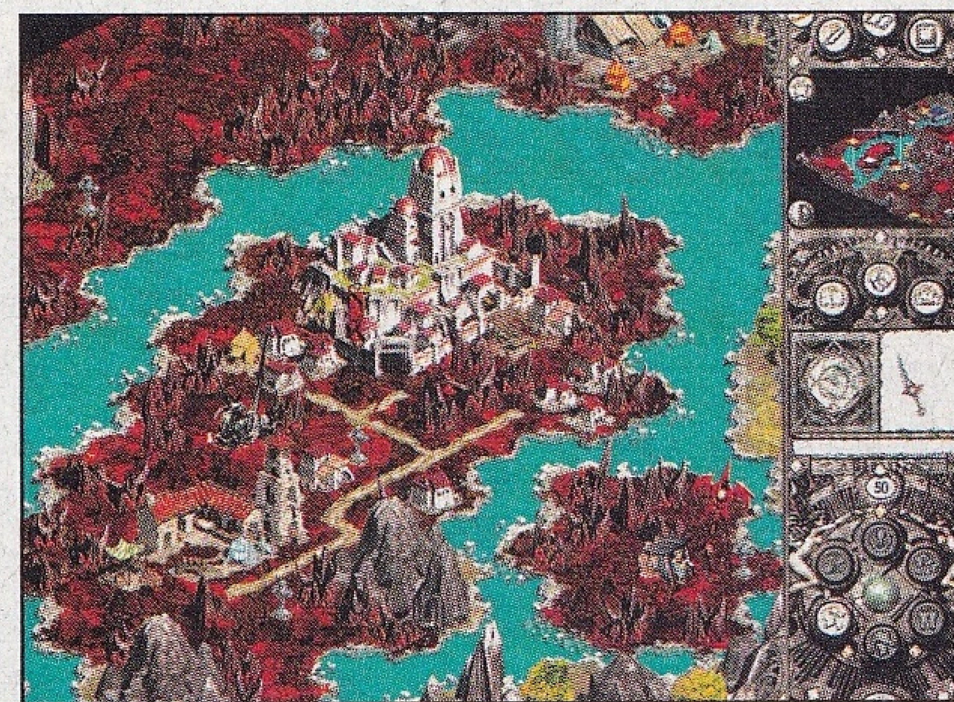


2 Decydujemy, czy daną rasę poprowadzi człowiek ❶ czy komputer ❷. Każdy gracz wybiera sobie imię ❸, wizerunek ❹ oraz profesję ❺. Określamy również poziom trudności rozgrywki ❻, a także ilość złota ❼ i energii magicznej ❽. Gdy wszystko jest gotowe, klikamy na przycisk ❾.

Podbijamy ziemie i miasta



1 Wygląd terenu pokazuje, kto kontroluje dany obszar. Ciemnozielone łąki należą do imperium, pustkowia do hordy nieumarłych, zaś obszary zalane lawą – do legionów potępionych. Na terenach pokrytych śniegiem królują górskie klany krasnoludów.



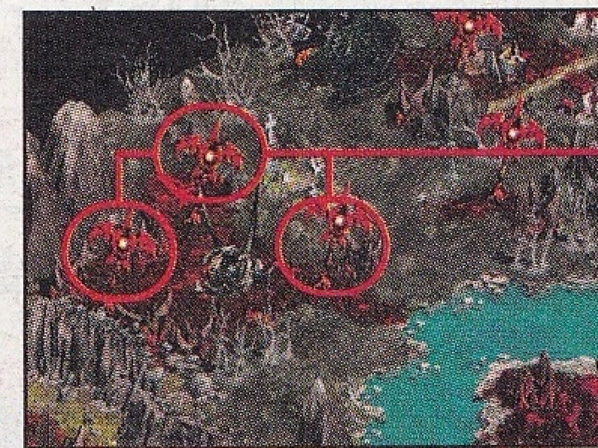
2 Kopalnie złota i źródła many przynoszą dochody rasie kontrolującej teren, na którym stoją. Aby zdobyć wpływy na dużym obszarze, zdobywamy miasto przeciwnika lub neutralne. Wówczas bardzo szybko przejmujemy teren wokół osiedla.



3 Jeśli na jednym lądzie znajdują się miasta należące do różnych ras, dochodzi do starcia. Silniejsza strona stopniowo przejmuje teren rywala. Ustawiamy rózgi, które zabezpieczają źródła many i kopalnie przed przejęciem przez wroga.



4 W każdej armii są dowódcy specjalizujący się w ustawianiu rózg. Rozpoznajemy ich po biegłości Ustaw rózgę ●. Pozostali herosi nie uczą się jej po awansie na wyższy poziom. Aby postawić rózgę, klikamy na ikonę ●, a następnie wskazujemy punkt docelowy.



5 Stawiając magiczną rózgę przy kopalni lub magicznym źródle, przechwytujemy zasoby znajdujące się w centrum wrogiego terytorium. Jeśli wpływy przeciwnika są bardzo silne, ustawiamy w pobliżu danego obiektu kilka rózg ●.

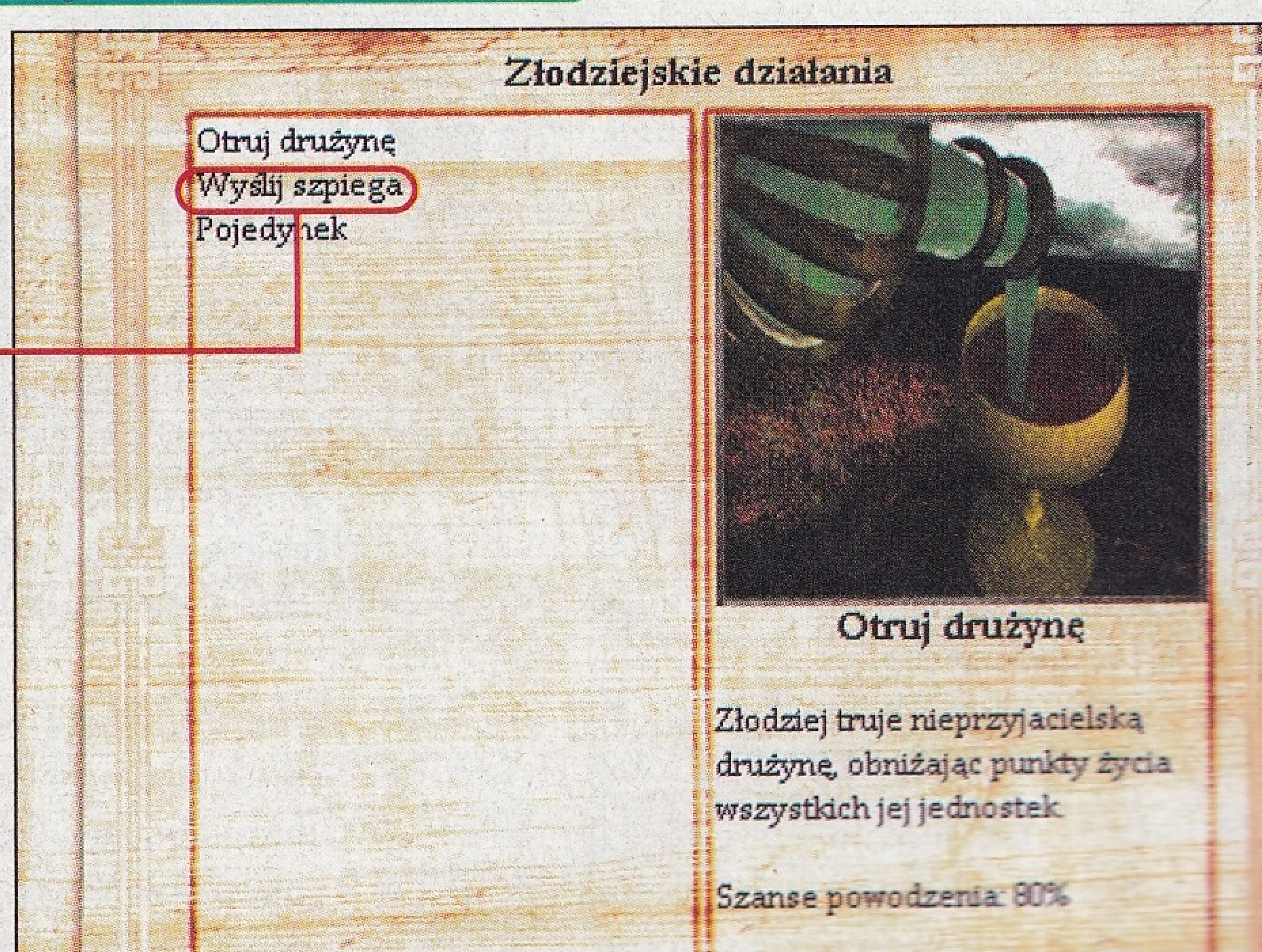
Prowadzimy grę dyplomatyczną z rywalami



Klikamy na przycisk ● i otwieramy okno dyplomacji. Obok wizerunków przywódców innych ras widzimy ich nastawienie do nas. Znaczek ● na dole symbolizuje wojnę. Gdy znajduje się u góry, oznacza, że zawarliśmy pokój. Przychylność rywali zdobywamy, atakując ich wrogów i wysyłając prezenty ●. Po zawarciu pokoju proponujemy sojusz ●.

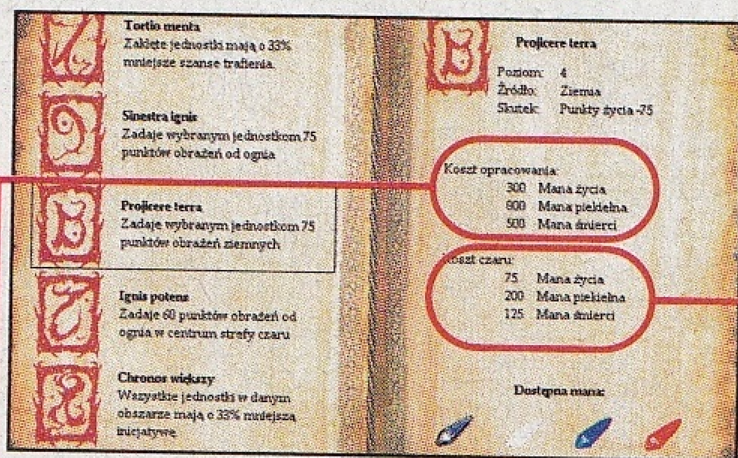
Korzystamy z umiejętności złodzieja

Złodzieje nie powinni atakować naszych rywali, ale wykorzystywać przeciwko nim swe umiejętności. Dzięki szpiegowaniu ● podglądamy skład armii przeciwnika. Pozostałe umiejętności rzadziej się przydają. Pamiętamy, że złodziej jest wrażliwy na ataki nieprzyjaciół, zatem staramy się go ukrywać. Przydaje się czar niewidzialności, dzięki któremu ta jednostka z łatwością dociera do wrogiej stolicy.



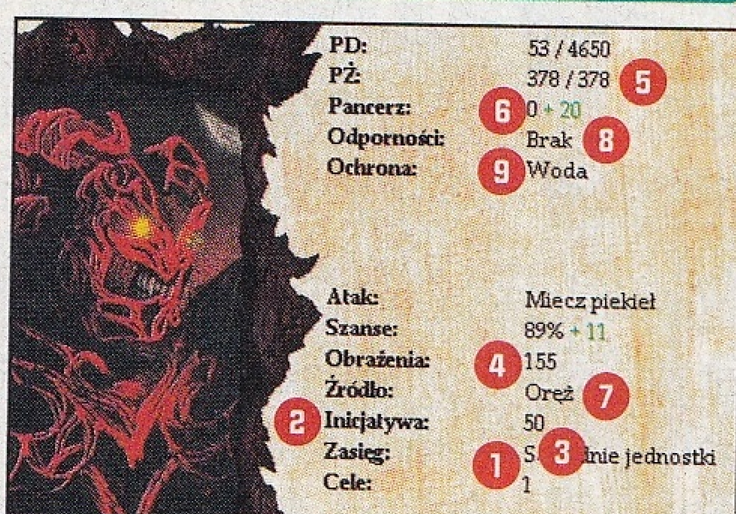
Disciples II: Mroczne proroctwo

Uczymy się zaklęć



Nim zaczynamy zgłębianie tajników magii, wznosimy w stolicy magiczną wieżę. Klikamy na ikonę ● i potem na zaklęcie, które chcemy poznać. Widzimy koszt opracowania czaru ● i energię magiczną potrzebną do rzucenia zaklęcia ●.

Poznajemy żołnierzy



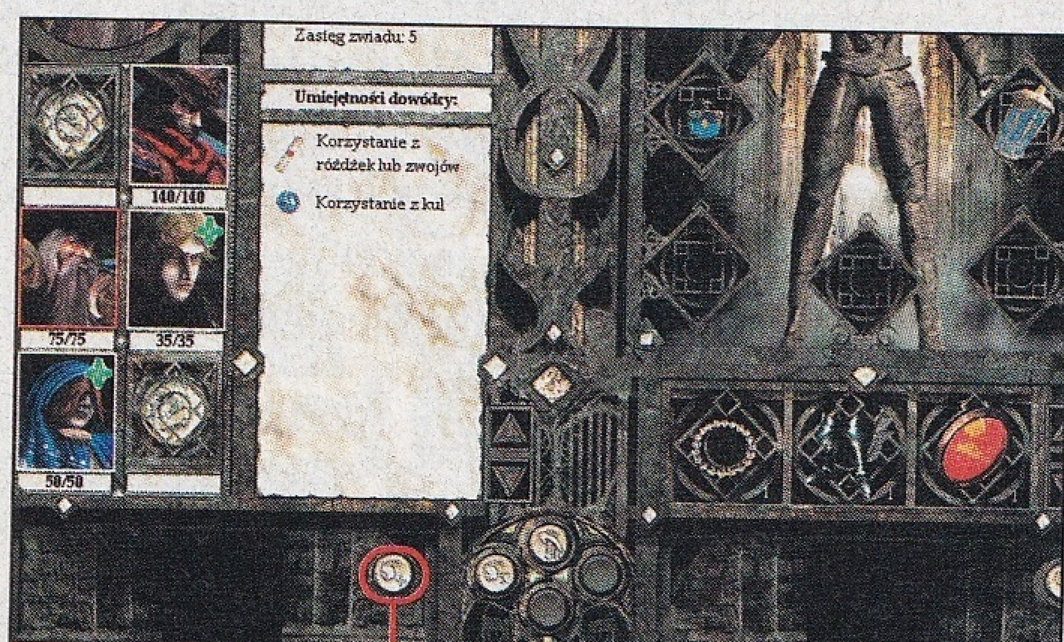
Każdy bohater lub żołnierz opisany jest za pomocą współczynników. Zasięg ataku ❶ decyduje o jego miejscu w szyku. Strzelających do **dowolnej jednostki wroga** ustawiamy z tyłu, a w pierwszej linii żołnierzy atakujących sąsiednie cele.

Żołnierze atakują według inicjatywy ❷. Jej wysoka wartość ❸ ułatwia trafienie w cel. Atak zadaje obrażenia ❹, które redukują punkty życia ❺. Pancerz ❻ zmniejsza odnoszone rany. Zwracamy uwagę na źródło ataku ❼. Gdy wróg jest na nie odporny ❽, atak jest nieskuteczny. Ochrona ❾ daje częściową odporność na ciosy przeciwnika.

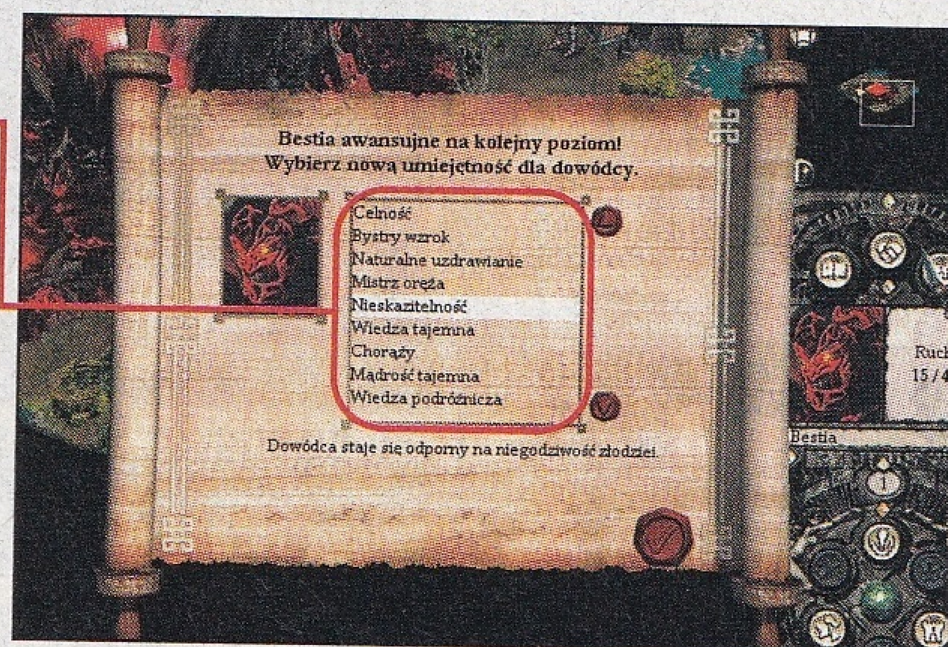
Szkolimy armię



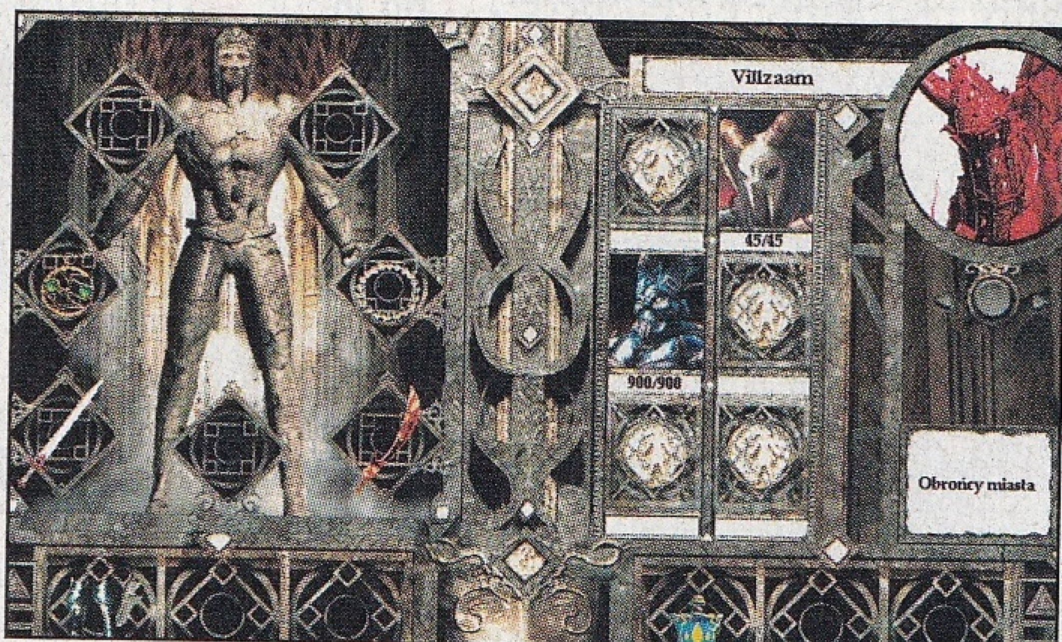
1 Żołnierz, który zgromadził wystarczającą liczbę punktów doświadczenia, awansuje na kolejny poziom. Jednak jeśli nie mamy odpowiedniego budynku w stolicy, jednostka nie zostaje usprawniona i nie zdobywa doświadczenia ●.



2 Jeżeli nie chcemy wydawać złota na budynki szkolenia, w oknie oddziału klikamy na ● a następnie na wizerunek wybranego żołnierza. Wówczas jednostka nie zmienia się, lecz zdobywa doświadczenie i zwiększa swe umiejętności.

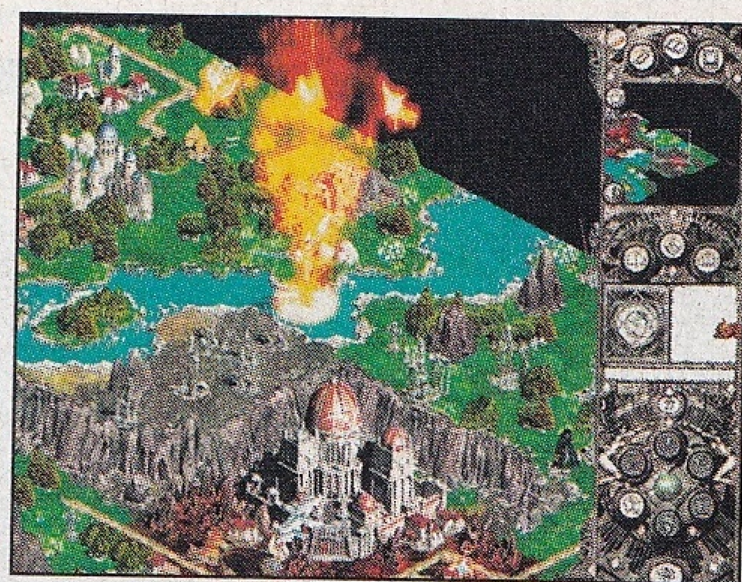


3 Dowódcy, awansując, zdobywają umiejętności ●. Dostępne zdolności przedstawiamy w tabelce poniżej, zaznaczając poziom, po osiągnięciu którego bohater ma do nich dostęp, a także które warto rozwijać (podając ich przydatność). W pierwszej kolejności zwiększamy dowodzenie.

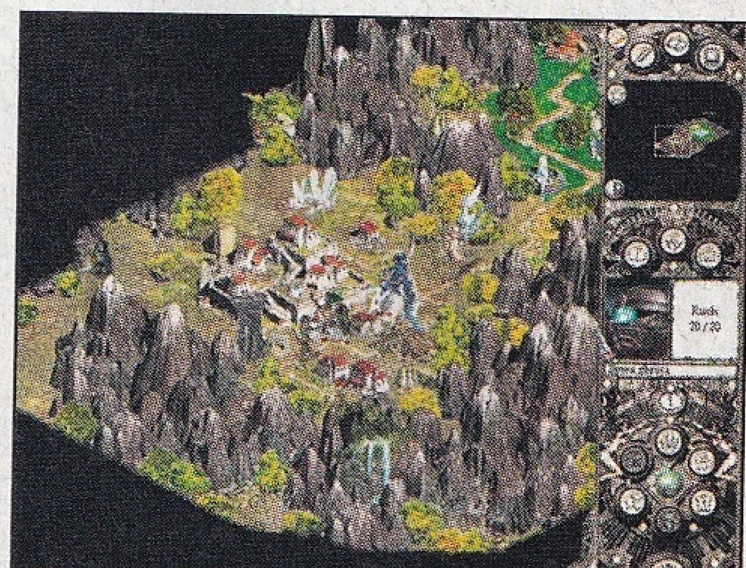


4 Uczymy herosa tylko jednej lub dwóch zdolności władania ekwipunkiem. Jeśli mamy kilku bohaterów, staramy się, by każdy posługiwał się innym typem przedmiotów. Dzięki temu wykorzystujemy cały znaleziony ekwipunek.

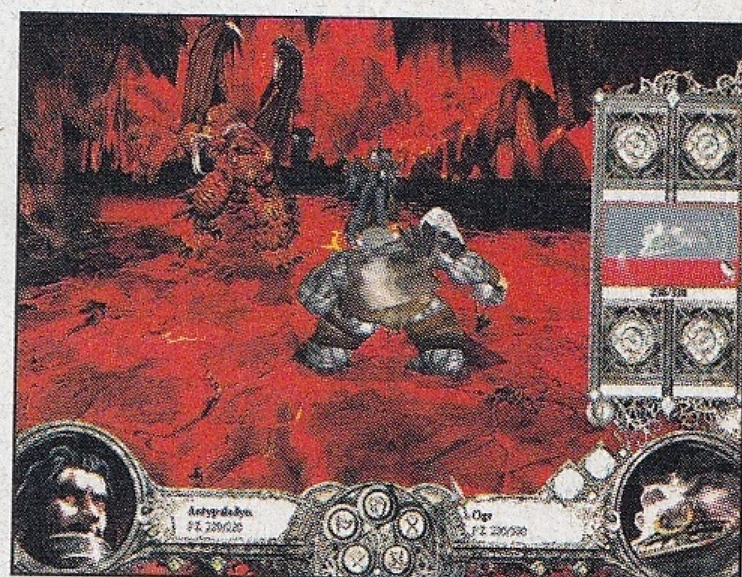
Prowadzimy wojny



1 Nim zaatakujemy silnego rywala, osłabiamy go czarami. W każdym kręgu magii jest co najmniej jedno zaklęcie odbierające wrogom punkty życia. Niestety zaklęcia nie działają na przeciwnika ukrytego w mieście lub w ruinach.

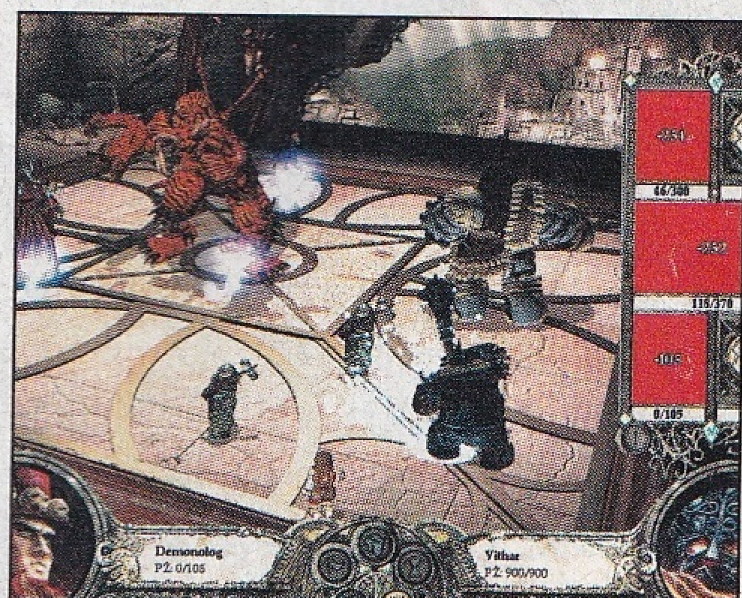


2 Gdy wróg jest potężny, atakujemy go kilkoma herosami. Ci którzy idą do boju na początku, mają jedynie osłabić rywala. Dopiero potem nasz główny bohater zadaje decydujący cios. Do pierwszego ataku wysyłamy też stwory przywoływane czarami.



3 Silnych i samotnych wrogów atakujemy jednostką unieruchamiającą przeciwnika. W ten sposób słaby oddział pokonuje potężnego rywala i zdobywa dużo punktów doświadczenia. Jeśli nasz magik jest szybszy od nieprzyjaciela, zwyciężamy bez żadnych strat.

Zdobywamy stolicę



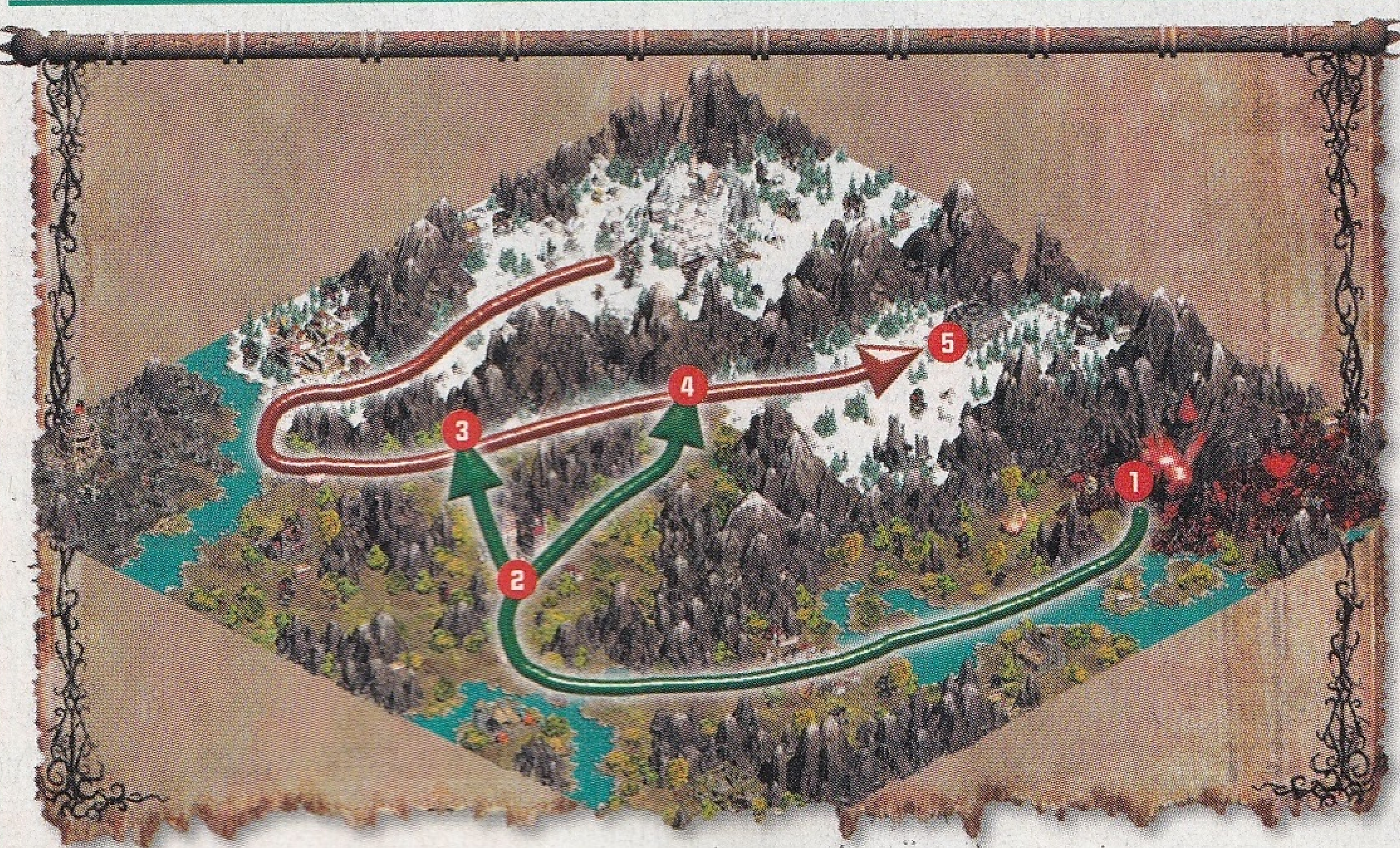
W żadnym ze scenariuszy warunkiem zwycięstwa nie jest zdobycie wrogiej stolicy. Atak na nią stanowi wyzwanie, bowiem każdego siedliska pilnuje potężny strażnik. Takiego wroga da się pokonać tylko czarami unieruchamiającymi lub transformującymi. Blokujemy strażnika, nim zniszczy nasz oddział.

Tabela umiejętności dowódców – zapoznajemy się z nimi, by nasz bohater rozwijał się dokładnie tak, jak chcemy

umiejętność	od poziomu	opis umiejętności	przydatność
Zdolności ogólne			
Dowodzenie	3, 6, 8, 10	daje kontrolę nad dodatkową jednostką	wysoka
Marszrutowanie	2	dodaje 20% punktów ruchu	wysoka
Zaawansowane marszrutowanie	5	dodaje 25% punktów ruchu	wysoka
Mistrz oręża	6	drużyna zdobywa 25% więcej doświadczenia	średnia
Bystry wzrok	7	zwiększa zasięg rozpraszania mgły wojny	niska
Poruszanie się po lesie	11	oddział szybko wędruje po lesie	niska
Zdolności wzmacniające herosów			
Moc	4	dowódca zadaje 25% więcej obrażeń	średnia
Naturalny pancerz	4	wartość pancerza dowódcy rośnie o 20 punktów	wysoka
Celność	7	dowódca ma o 20% większą szansę trafienia	niska
Naturalne uzdrawianie	8	co turę dowódca regeneruje 15% punktów życia	wysoka
Wytrzymałość	8	dodaje dowódcy 20% punktów życia	wysoka
Pierwsze uderzenie	13	inicjatywa dowódcy rośnie o 50%	wysoka
Zdolności władania ekwipunkiem			
Chorąży	2	umiejętność używania sztandarów	średnia
Wiedza o artefaktach	2	umiejętność używania magicznych przedmiotów	średnia
Wiedza tajemna	2	umiejętność czytania magicznych ksiąg	średnia
Wiedza podróżnicza	3	umiejętność noszenia magicznych butów	średnia
Mądrość tajemna	3	umiejętność używania magicznych kul	średnia
Moc tajemna	5	umiejętność używania talizmanów	średnia
Zdolności ochronne			
Nieskazitelność	9	chroni dowódcę przed atakami złodziei	średnia
Ochrona przed mocą wody	10	chroni dowódcę przed pierwszym atakiem wody	średnia
Ochrona przed mocą ziemi	12	chroni dowódcę przed pierwszym atakiem ziemi	średnia
Ochrona przed mocą ognia	14	chroni dowódcę przed pierwszym atakiem ognia	średnia
Ochrona przed mocą powietrza	15	chroni dowódcę przed pierwszym atakiem powietrza	średnia

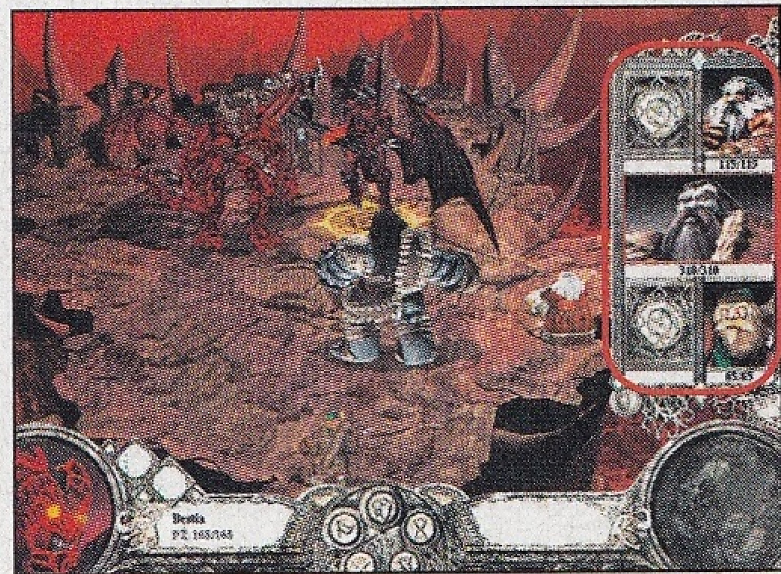
Zwyciężamy, prowadząc legiony potępionych

Etap 1: Złamana pieczęć





1 Rozpoczynamy w mieście Sollixa (1 na mapie pierwszego etapu). Przebijamy się na zachód, zajmując miasta i szkoląc głównego herosa. Zdobywamy twierdzę Oghock 2 i kryjemy się w niej, czekając na przybycie krasnoludzkiego wysłannika.



2 Oddział Gymnara ● wędruje trasą zaznaczoną na mapie czerwoną strzałką. Dopadamy ich na północ od Oghock 3 lub na przełęczy 4. Jeśli krasnolud dociera do ołtarza 5, przegrywamy. Po śmierci Strażnika Chmur pojawia się Bethrezen.

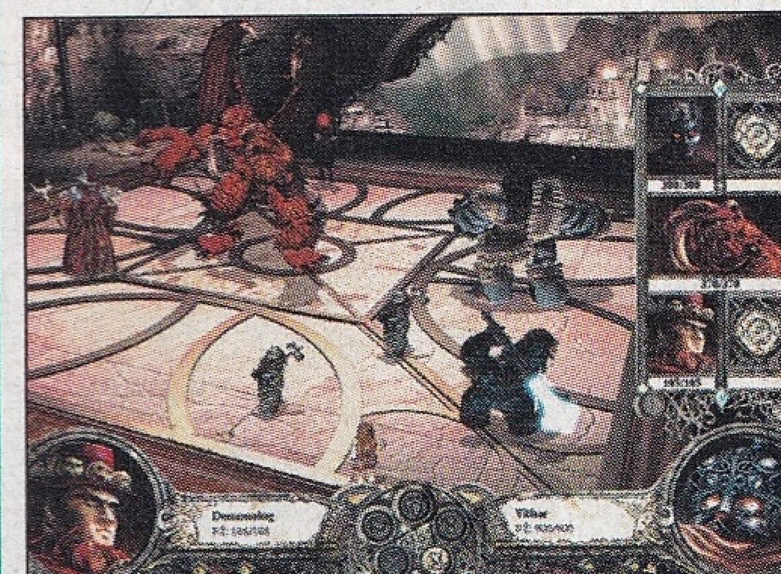
Etap 2: Schronienie Bethrezena



Etap 3: Mroczne Przymierze



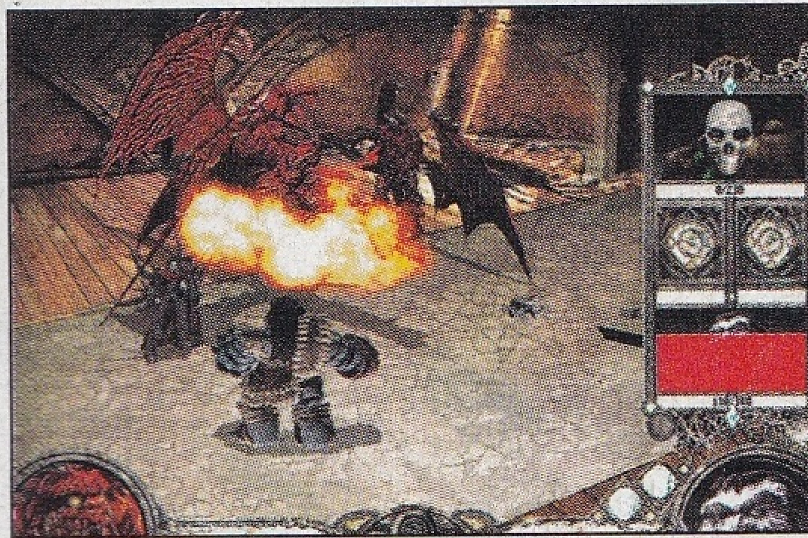
6 Zabijamy potwory czające się w okolicach naszej stolicy. Potem wyruszamy na północny wschód i prowadzimy krucjatę przeciwko górskim klanom. Każde zwycięstwo nad krasnoludami poprawia nasz wizerunek w oczach Huberta de Lalye.



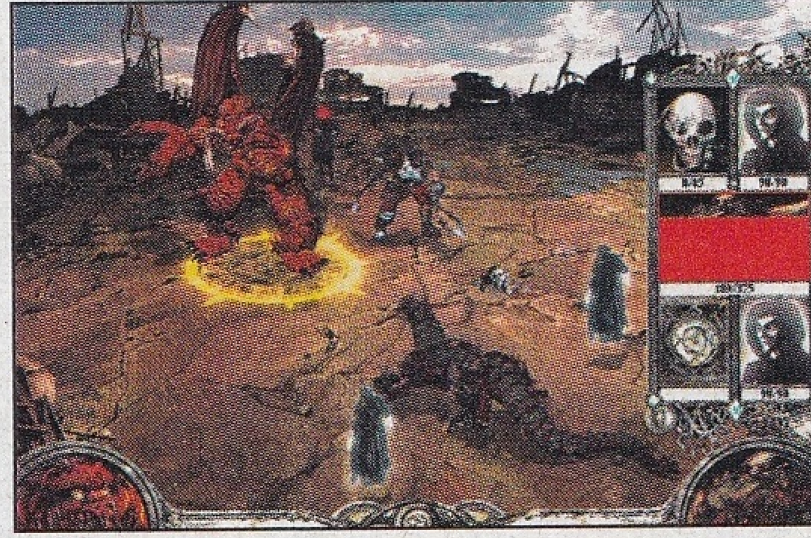
7 Unikamy starć z nadciągającymi ze wschodu herosami imperium. Pilnujemy stolicy górskich klanów i eliminujemy opuszczających ją bohaterów. Bethrezen z silnym wsparciem może pokusić się nawet o zdobycie krasnoludzkiej siedziby. To duże wyzwanie, ale ten atak nie jest konieczny do ukończenia etapu.



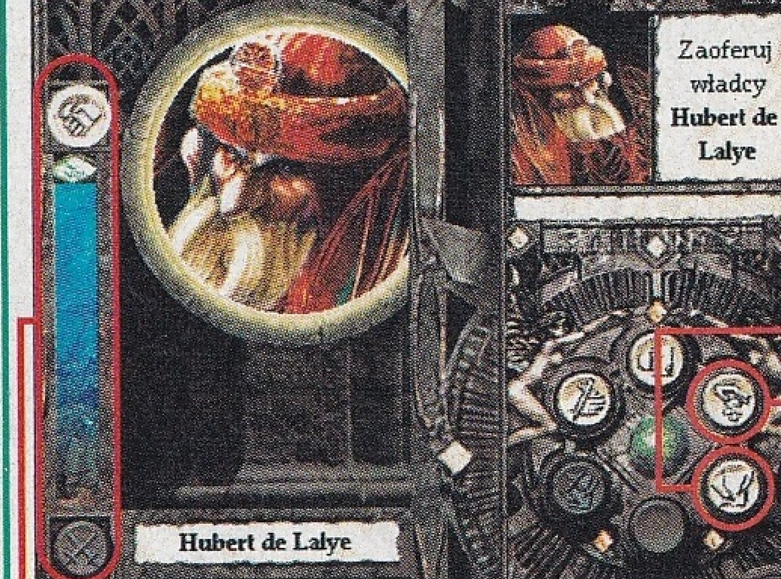
3 Bethrezen kolejno pokonuje ożywieńców, którzy otaczają go przy portalu 6. Demoniczny wódz zdobywa miasto Oghock 7, gdzie regeneruje siły. Tymczasem heros rozpoczynający grę w stolicy 8 pozbywa się nieumarłych z Tsullen'hish 9 i podbija miasta na południu.



4 Wykorzystując zdolności Bethrezena, przejmujemy miasto Thaaxull 10. Pozostawiamy tam oddział Bethrezena, aby rozbijał wojska nieumarłych wyruszające do walki z ich stolicy 11. Teraz spokojnie szkolimy głównego herosa, podbijając tereny na zachodzie i w centrum mapy.



5 Co pewien czas walczymy z posiłkami ożywieńców. Najgroźniejszy jest pierwszy atak z południa 12, który następuje mniej więcej w 20 turze gry. Gdy nasz główny heros osiąga maksymalny piąty poziom, kierujemy Bethrezena na północ i zwyciężamy strażników niebieskiego kręgu 13.

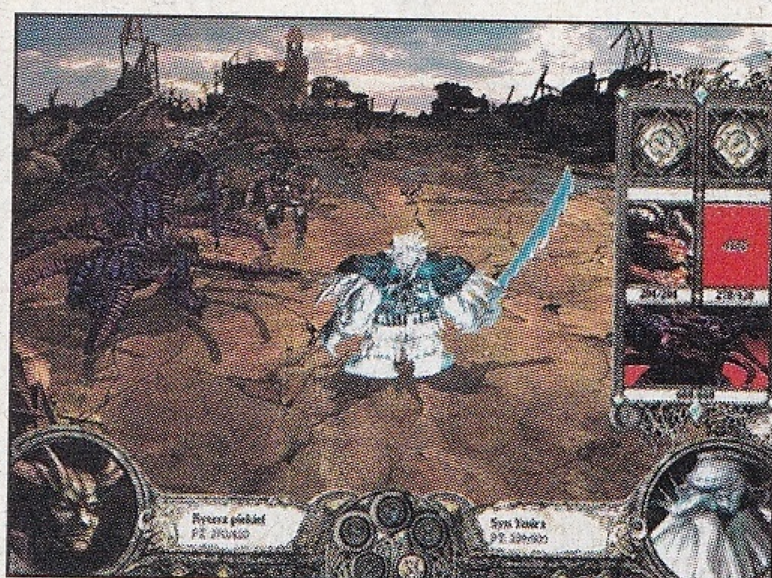


8 Po rozbiciu sił górskich klanów nasze stosunki z imperium są na poziomie neutralnym. By doprowadzić do pokoju ●, oferujemy wodzowi imperium pieniądze ● i proponujemy przymierze ●. Baron jest uparty, ale ostatecznie przyjmuje naszą ofertę.

Disciples II: Mroczne proroctwo

Zwyciężamy, prowadząc legiony potępionych

Etap 4: Słony loch



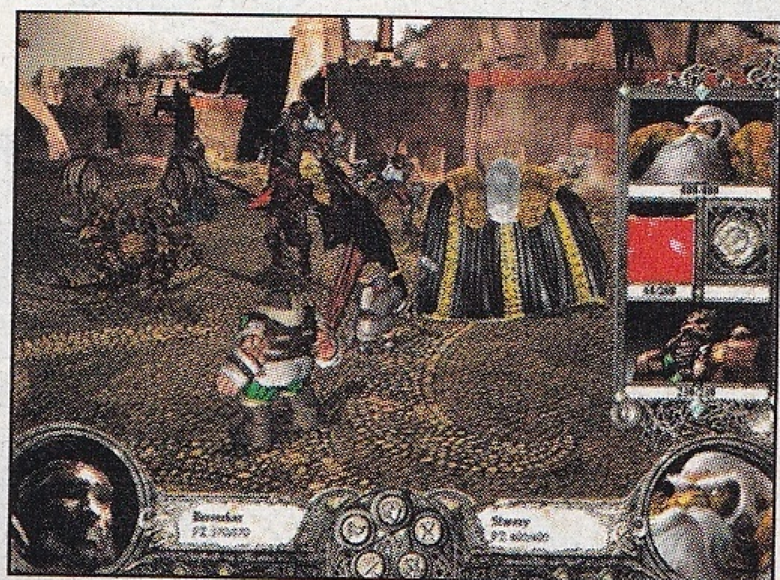


9 Likwidujemy strażników i ruszamy na południe. Trenujemy bohaterów, niszcząc państewko ożywieńców. Wkraczamy do ruin twierdzy krasnoludów. Zabijamy syna Ymira i odbieramy mu klucz runiczny. Przez kotlinę na południu wdzieramy się na tereny górskich klanów.

10 Pokonujemy strażników i wrogich herosów, a następnie przebijamy się na północny zachód. Jeden z bohaterów odpiera kontrataki nieprzyjaciela. Drugi, trzymając klucz runiczny, podchodzi do magicznych wrót ●. Otwiera się przejście do lochu Asterotha ●. Zbliżamy się do demona, aby go zwerbować.

Etap 5: Ciemność i światło

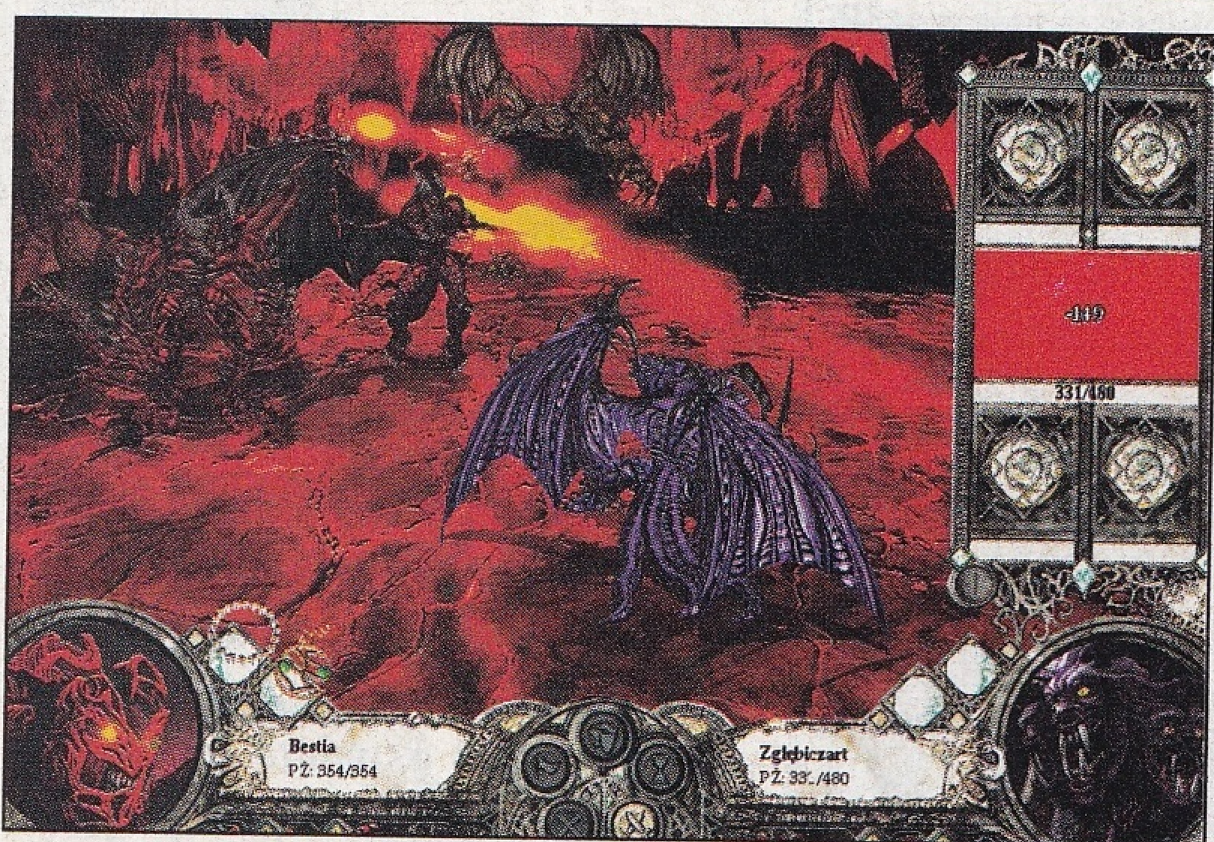




11 Kierujemy Asterotha do walki z gargulcem wysłannikiem. Potem posyłamy wojowników na północ, gdzie grasuje duża liczba imperialnych i krasnoludzkich herosów. Staramy się wyeliminować ich jak najwięcej, zanim zdobędą doświadczenie i wyszkolą się, walcząc z neutralnymi potworami.

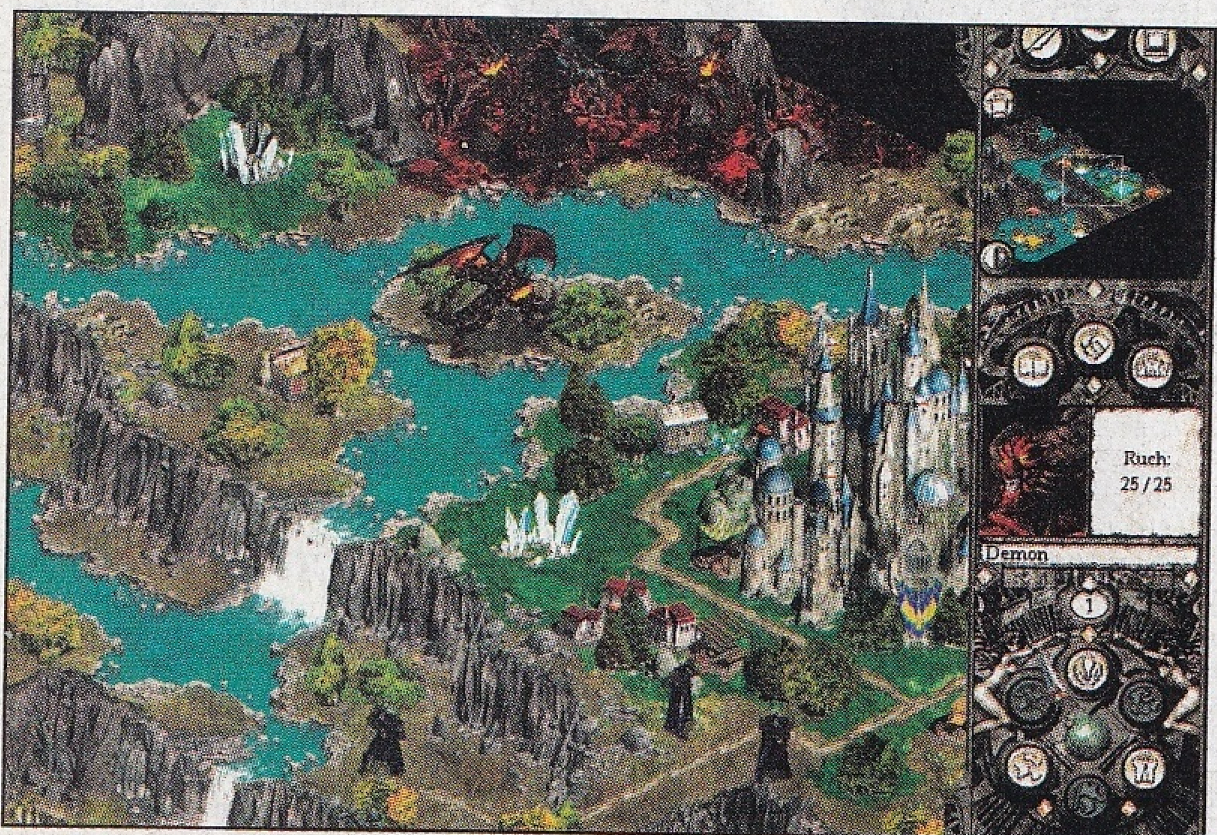
12 Naszym celem jest zdobycie trzech miast, które tworzą linię biegnącą z zachodu na wschód. Zachodnia osada Sullonia i wschodni Mallorin są słabo bronione – zdobywa je nawet samotny Asteroth. Leżący w centrum dwór Tunnsena jest pilnowany przez potężnego starszego.

Etap 6: Zasadzka



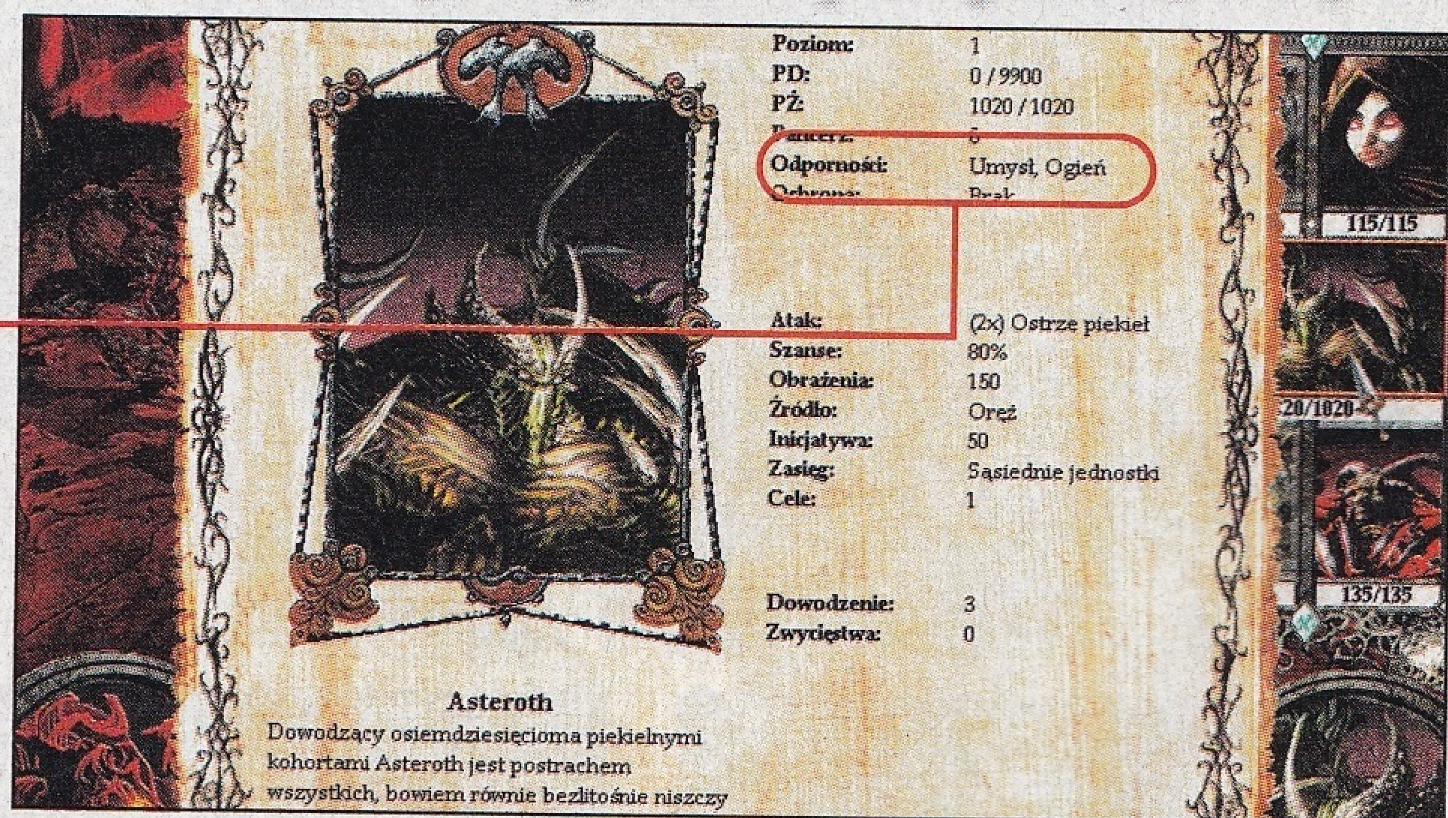
13 Uther objawia swe prawdziwe oblicze, a Asteroth staje po jego stronie. Z bitwy rozpoczynającej etap ⓮ staramy się ocalić jak najwięcej bohaterów. Nasz główny heros wspierany przez demona, diabła i czarownicę powinien sobie poradzić ze zgłębiczartami wroga.





14 Rozbijamy grupkę kultystów skupioną przy piekielnej bramie ⓯. Szkolimy żołnierzy, eliminując słabych herosów wspierających imperium. Zamykamy wroga w pułapce, ustawiając strażnika przy wrotach do stolicy ⓰. Przejmujemy kontrolę nad zasobami, szkolimy wojsko i badamy czary.

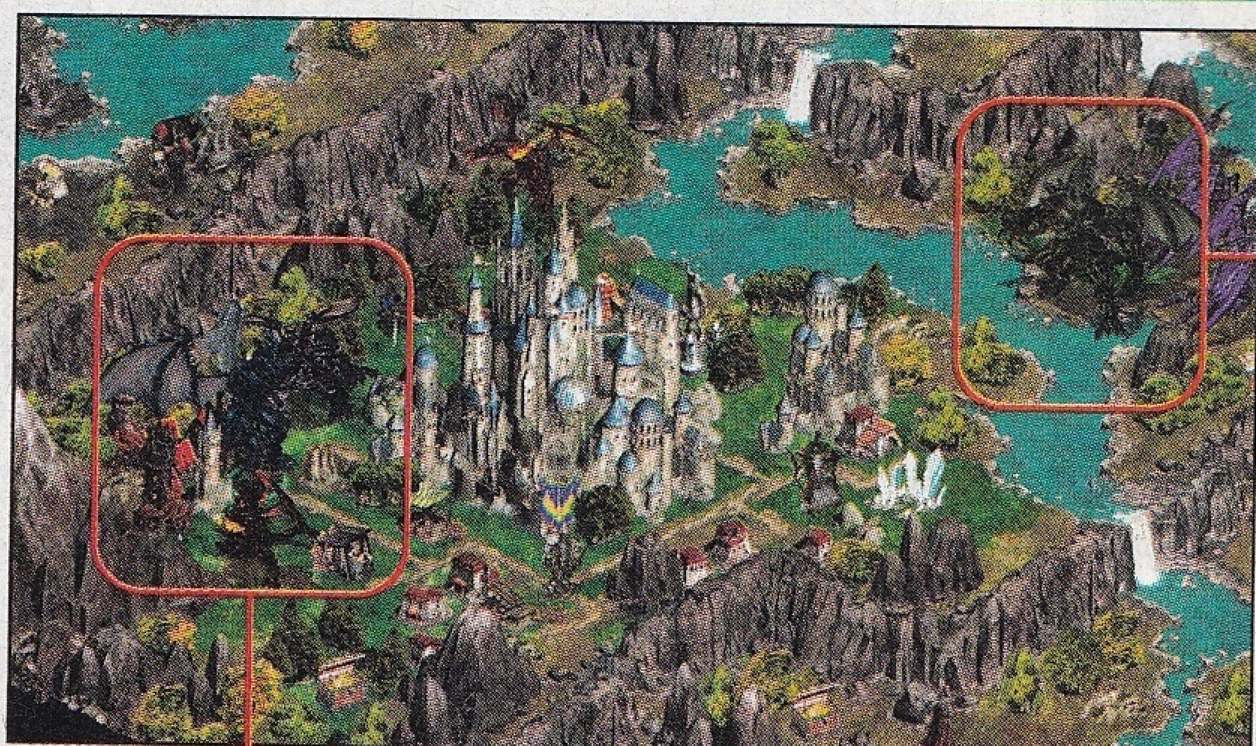
15 Osłabiamy zbuntowanego Asterotha ⓱ i jego świtę czarami (tylko demon jest odporny na zaklęcia ognia i umysłu ●). Następnie atakujemy kolejnymi herosami. Ostateczny szturm prowadzimy głównym bohaterem. Pokonując czarta, zdobywa mnóstwo punktów doświadczenia i wspaniały miecz od bierający wrogim żołnierzom poziomy doświadczenia.



Etap 7: Książę piekieł



16 Ruszamy na południowy zachód i podbijamy tereny nieumarłych. Tym samym zabezpieczamy teren otaczający piekielną otchłań. Wojna ze szkieletami zapewnia nam sympatię górskich klanów. Tolerujemy sojusz, o ile krasnoludy nie odbierają nam zasobów.



17 Droga do Uthera prowadzi przez terytorium górskich klanów. Najpierw kończymy porachunki z Asterothem ●, potem stajemy do starcia z samozwańczym władcą piekieł ●. To ciężka przeprawa, ale zaklęcia i poświęcenie herosów dają nam ostateczne zwycięstwo.

Piotruś Pan Wielki powrót

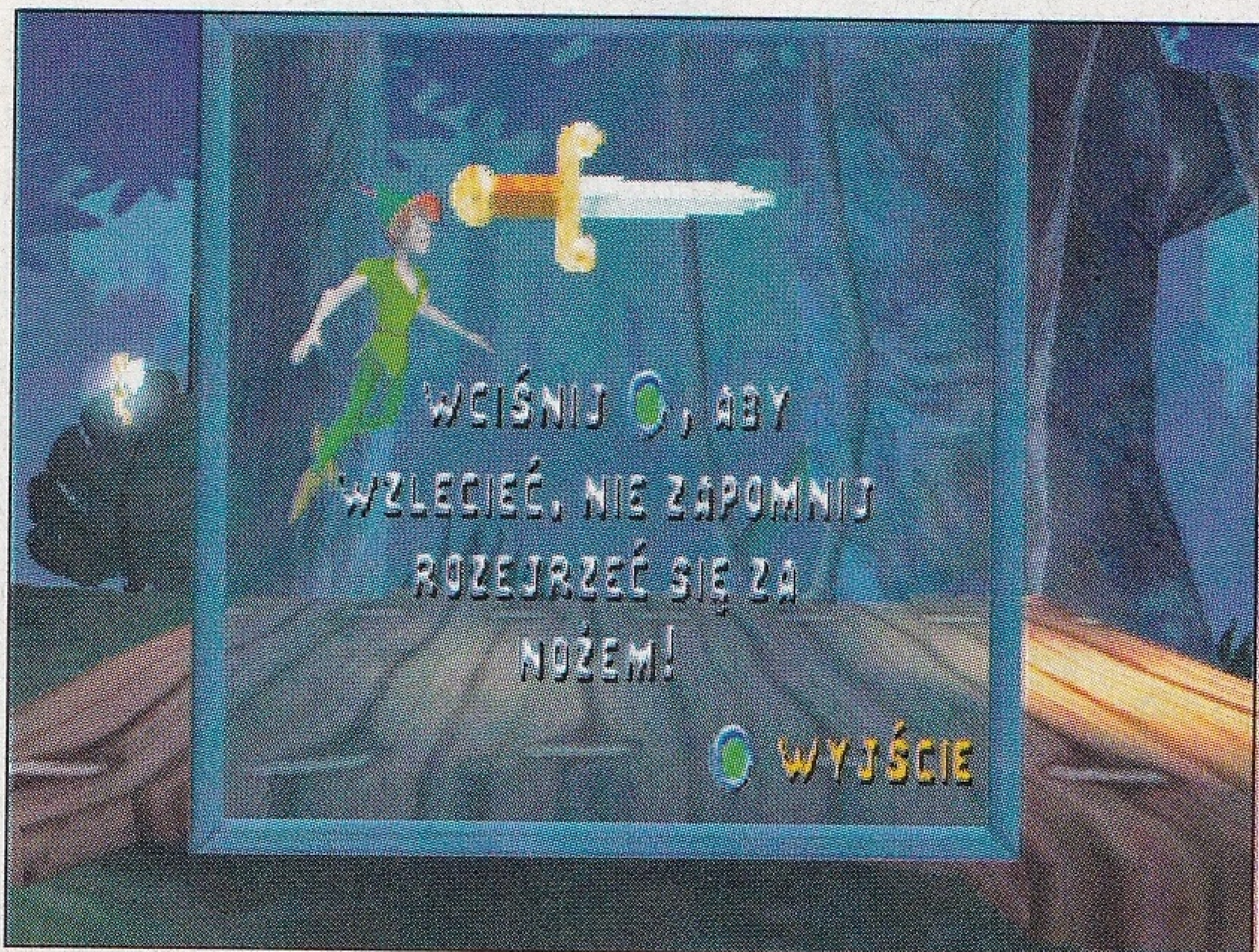
Gra zręcznościowa na PC | GRY radzą, jak zagiąć złego kapitana Haka, uwolnić Zagubionych Chłopców i zdobyć skarb

Test gry w numerze 9/2002 na stronie 40

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

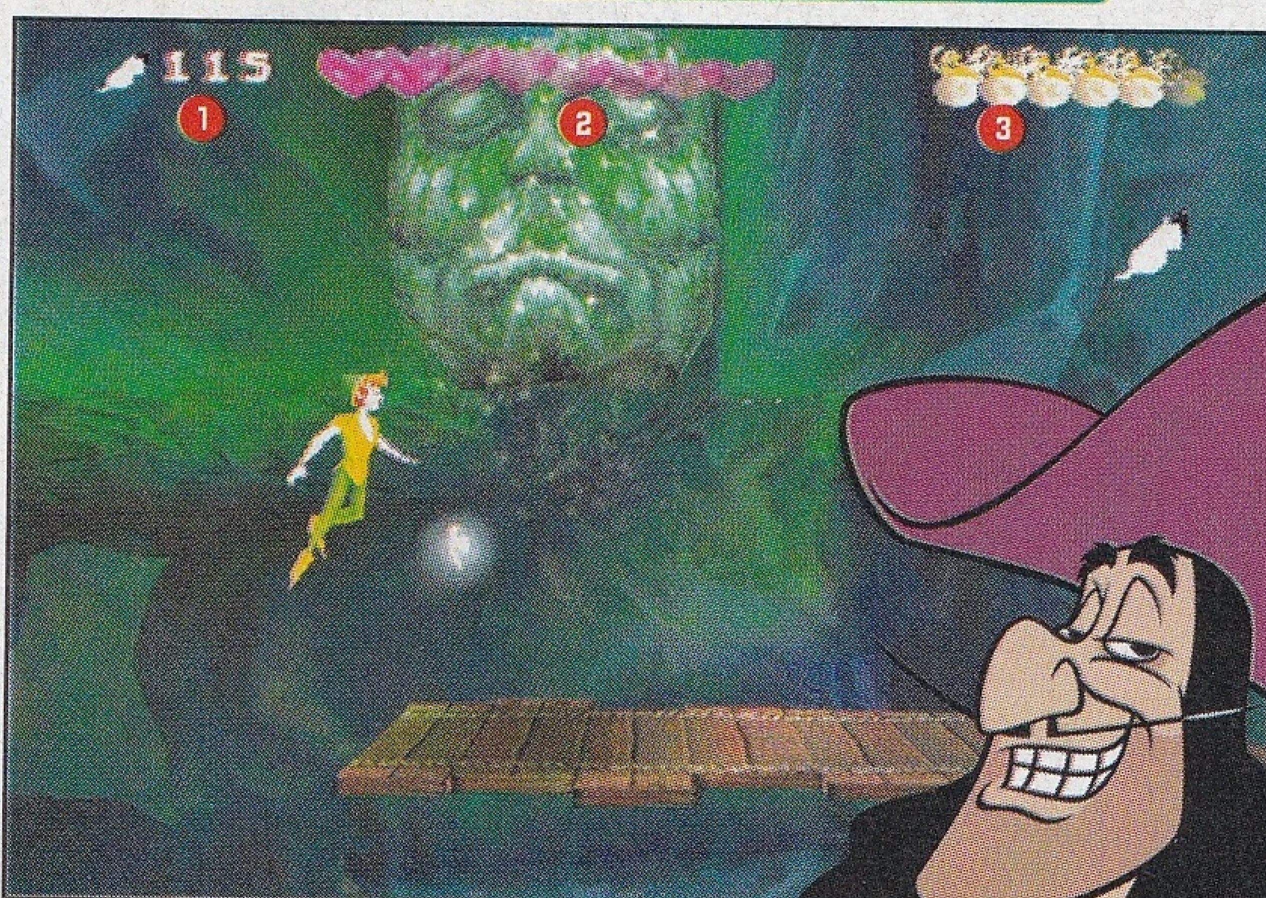
Poznajemy podstawy gry

Wcielamy się w Piotrusia Pana, który szuka skarbu. Jego przeciwnik, podstępny kapitan Hak, robi wszystko, aby utrudniać nam życie. Zbieramy fragmenty mapy oraz uwalniamy rozdzielonych i uwięzionych przez Haka Zagubionych Chłopców. Przed nami wiele zadań, mnóstwo pułapek i walk z licznymi wrogami. Często uczestniczymy też w minigrach. **GRY** wyróżniają ich opisy osobnymi tytułami, a w przewodniku przedstawiają 11 początkowych misji.



Na początku poziomu i w trakcie zabawy czytamy podpowiedzi. Porady dotyczące niektórych etapów kupujemy także w sklepie

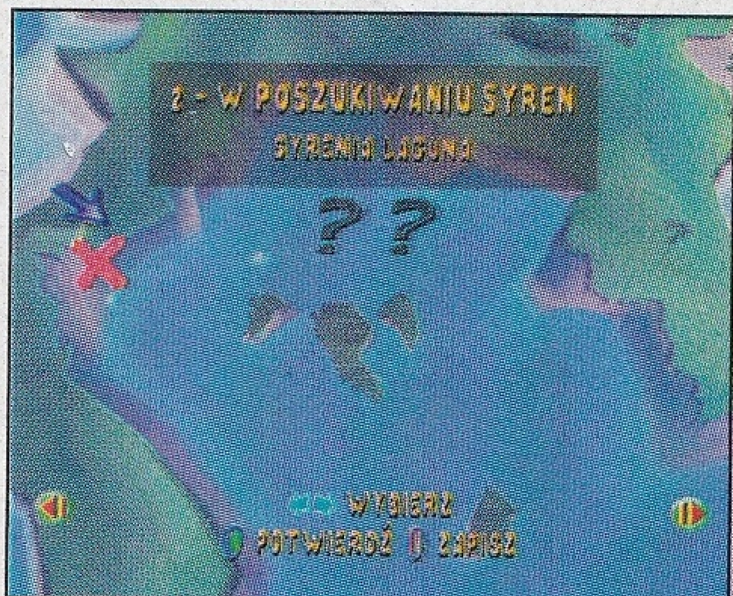
Odczytujemy informacje z ekranu



W lewym górnym rogu widzimy liczbę piórek (1), którymi płacimy w indiańskim sklepiku. Serduszka (2) oznaczają poziom zdrowia bohatera. Woreczki (3) pokazują, ile mamy magicznego proszku unoszącego przedmioty w powietrze. Te informacje pojawiają się tylko wówczas, gdy czegoś nam przybywa albo ubywa.

Na drodze do skarbu walczymy z piratami, a na koniec z samym kapitanem Hakiem

Zapisujemy i wczytujemy grę



1 Mamy cztery miejsca na zapisanie stanu gry. By to zrobić, wciskamy Enter na mapie Nibylandii **przed wejściem na kolejny poziom**. Jeśli Piotruś ginie, zaczynamy cały poziom od początku.

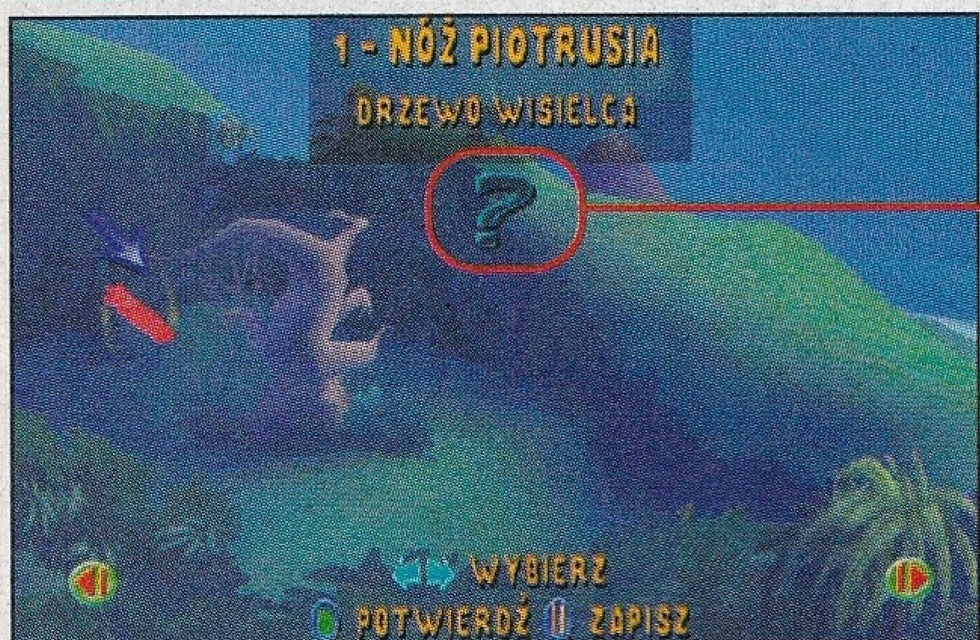


2 Ukazuje się menu gry. By zapisać grę, wciskając klawisze [↓][↑], wybieramy ● i naciskamy [A]. Aby wczytać grę, wybieramy ●, by wyjść z gry, a potem naciskamy klawisz [F] i wybieramy WCZYTAJ GRACZA.



3 Używając strzałek [↓][↑], wybieramy jeden z portretów oznaczających zapisane gry. Potwierdzamy wybór, wciskając klawisz [A]. Gdy wybieramy portret, widzimy, ile zadań ukończyliśmy ●.

Nóż Piotrusia



1 Na tym poziomie odwiedzamy pierwsze ukryte miejsce – informuje o nim wiszący w powietrzu znak zapytania ●. Gdy znajdujemy sekret, znak jest podświetlany na niebiesko.



2 W tej fazie gry naszym głównym zadaniem jest odnalezienie noża Piotrusia Pana. Mapa wskazuje miejsce jego ukrycia ●. Jeśli chcemy ją zobaczyć, wciskamy klawisz [Q].



3 Na południowym wschodzie znajdujemy sekretne miejsce. Zbieramy tu czerwone piórka, które są więcej warte niż zwykłe.



4 Pojawia się nasz pierwszy przeciwnik – jest to wielka mewa ●. Staramy się znienacka zaatakować ją nożem albo ominąć.

Indiański sklepik



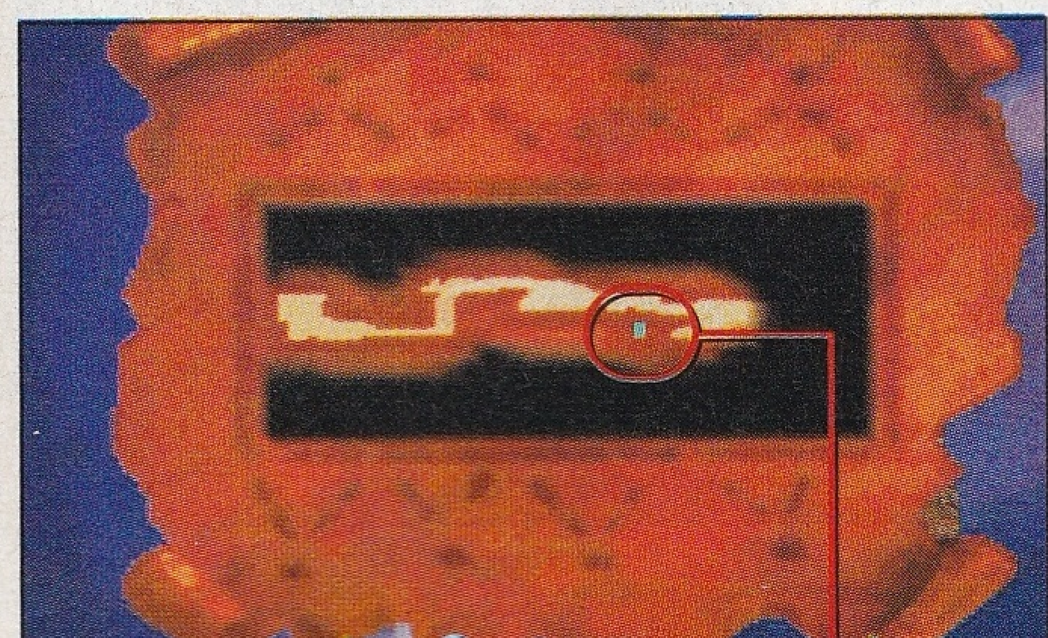
5 Po ukończeniu pierwszej misji staje się dostępny indiański sklepik. Aby się do niego dostać, przed wejściem na kolejny poziom naciskając klawisze [Q] i [W], przechodzimy do wigwamu i naciskamy [A]. Kupujemy tu punkty zdrowia ❶, magiczny proszek ❷, podpowiedzi ❸, oglądamy filmy ❹ lub wykupujemy zawartość tajemniczej skrzynki ❺, którą okazuje się dodatkowe życie. Aby wyjść ze sklepiku, naciskamy klawisz [F].



W poszukiwaniu syren



6 Na tym poziomie walczymy z mewami i piraniami. Unikamy też kolczastych pnączy. Przywracamy Piotrusiowi zdrowie, ścinając ogromne kwiaty ● i zbierając serduszka.



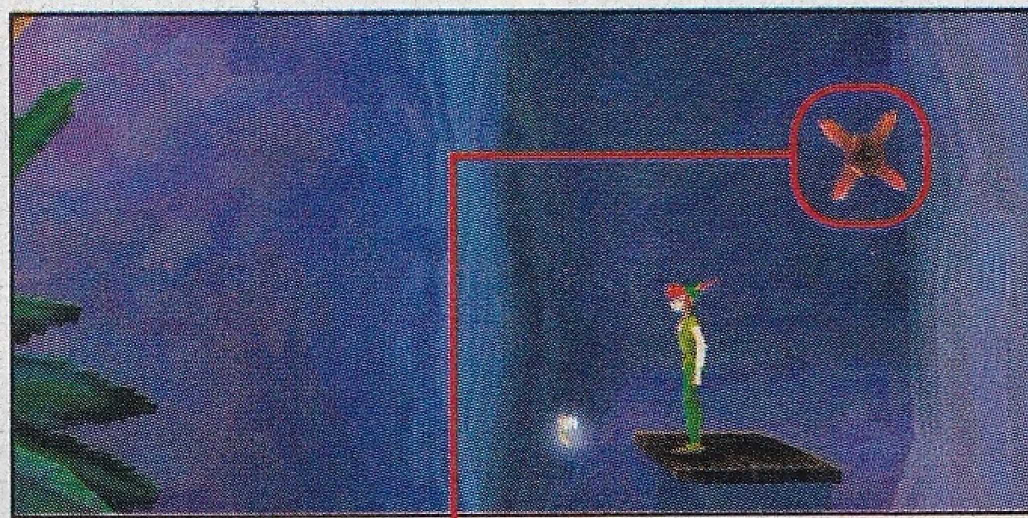
7 W miejscu oznaczonym na mapie ● znajduje się sekretne miejsce. Do drugiego z ukrytych miejsc wracamy, gdy już umiemy przesuwać głazy za pomocą magicznego proszku.

Leć Dzwoneczku, leć

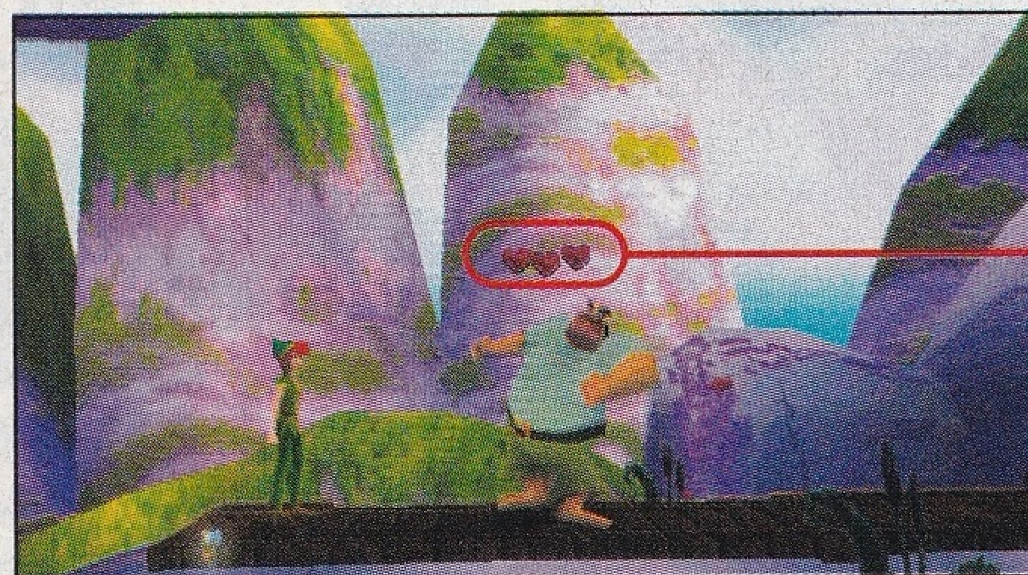


Trafiamy na dodatkową planszę. Kierujemy lotem wróżki Dzwoneczek, kontrolujemy wysokość, na jakiej lecimy, i staramy się o nic nie zawadzić.

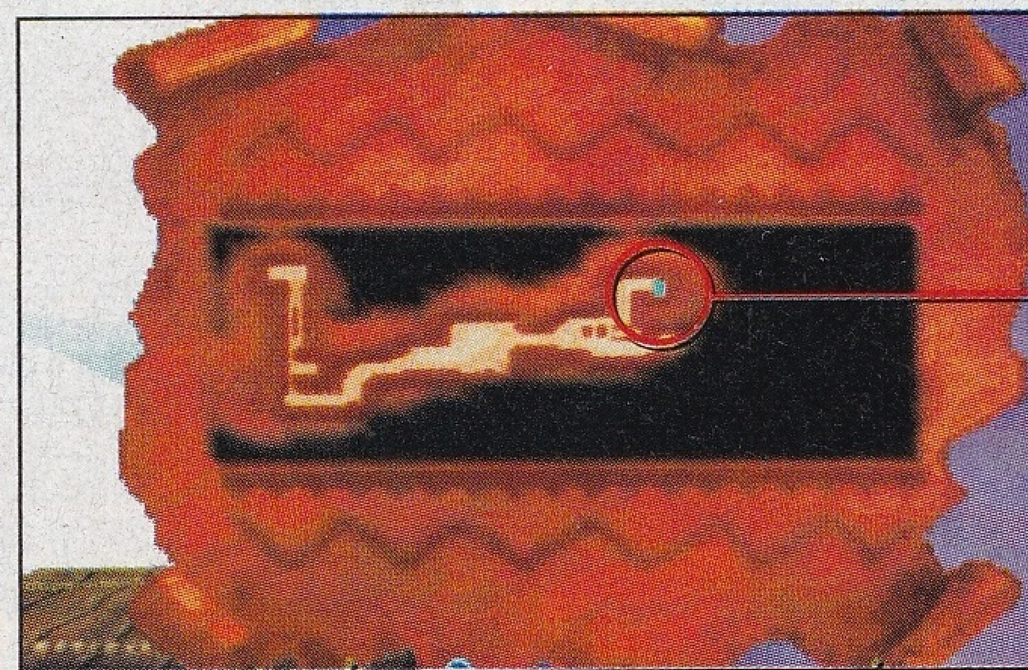
Prosto do laguny



8 Noże-wiatraczki ● poruszają się tam i z powrotem: do góry i w dół, a w niektórych miejscach z lewa na prawo. W odróżnieniu od latających mieczy atakujemy je nożem.

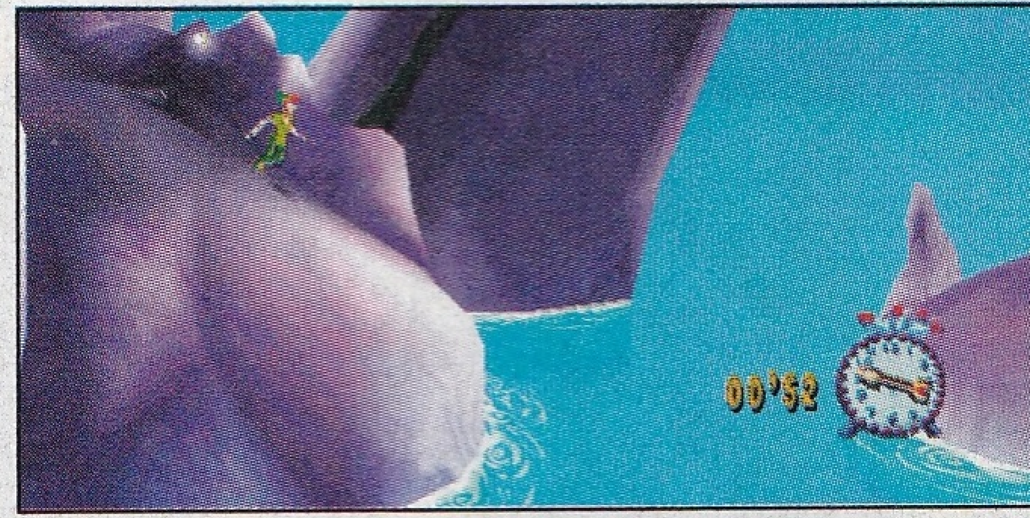


9 Spotykamy pirata podrzucającego miecze. Mimo swych rozmiarów nie jest groźny. Stajemy poza zasięgiem jego broni i uderzamy go nożem tyle razy, ile jest nad nim serduszek ●.



10 Na tym poziomie znajdujemy cztery sekretne miejsca, w których są piórka i kwiaty. Jeden z sekretów zaznaczony jest na mapie ●.

Wyścig z czasem

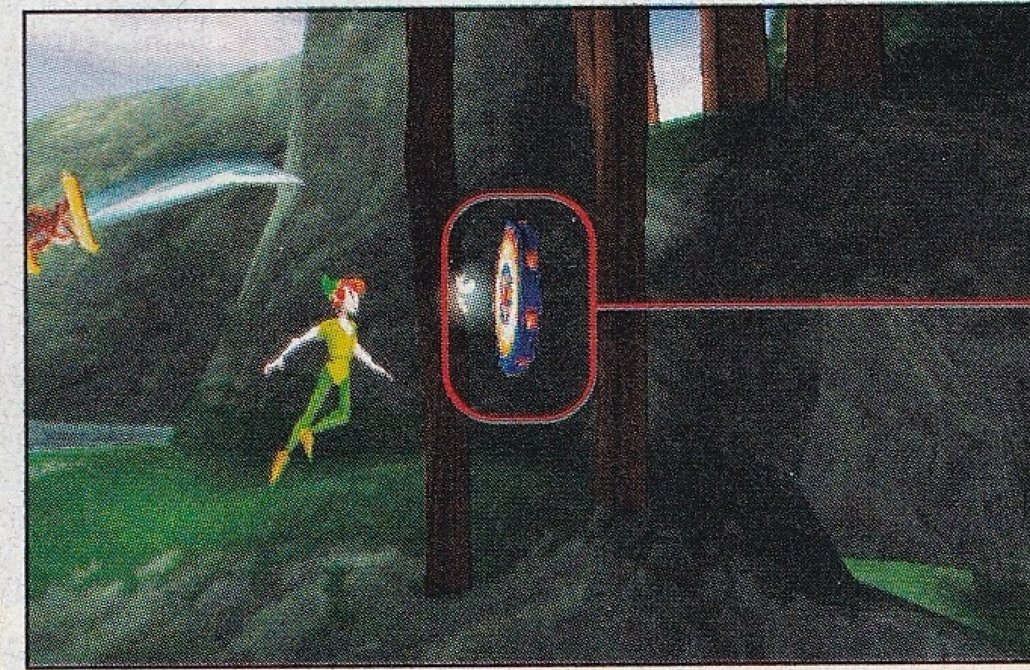


11 Ten poziom jest prosty. Jak najszybciej lecimy do przodu, omijając wrogów, spadające kamienie i noże-wiatraczki. W żadnym razie nie tracimy czasu na walkę!

Mapa skarbów



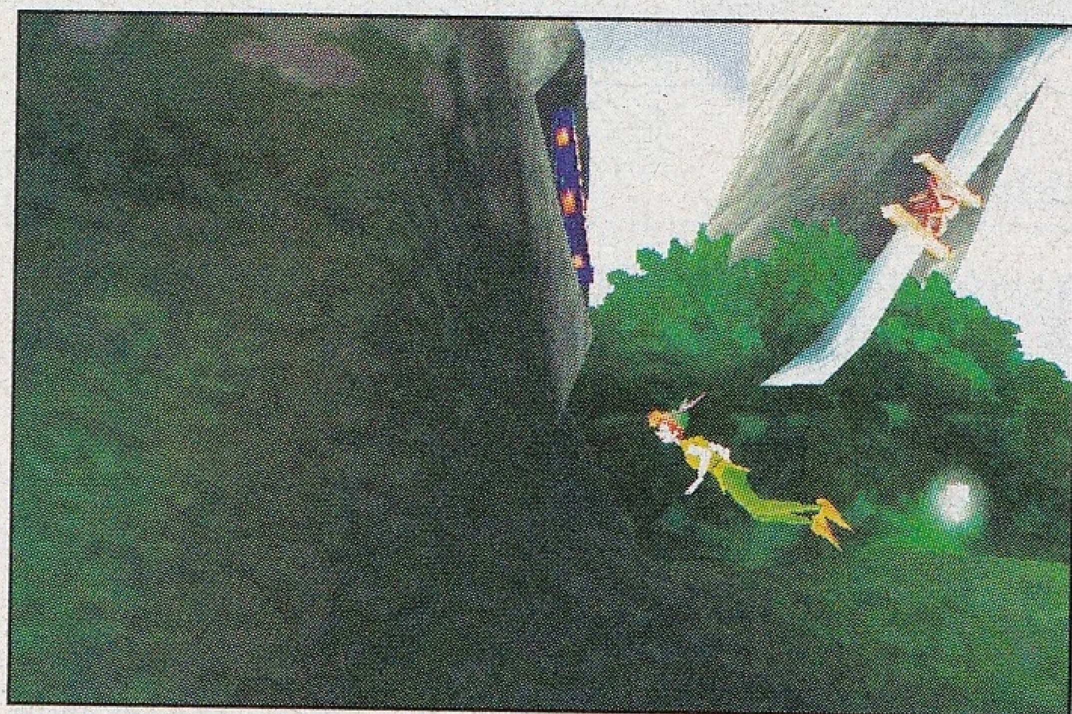
12 Huśtających się piratów omijamy, lecąc bokiem i górą nad nimi. **Uwaga:** W takiej pozycji ● Piotruś na pewno zostanie trafiony.



13 Aby otworzyć przejście znajdujące się wyżej, omijamy latający miecz, unosimy się i uderzamy nożem w tarczę ●.

Piotruś Pan: Wielki powrót

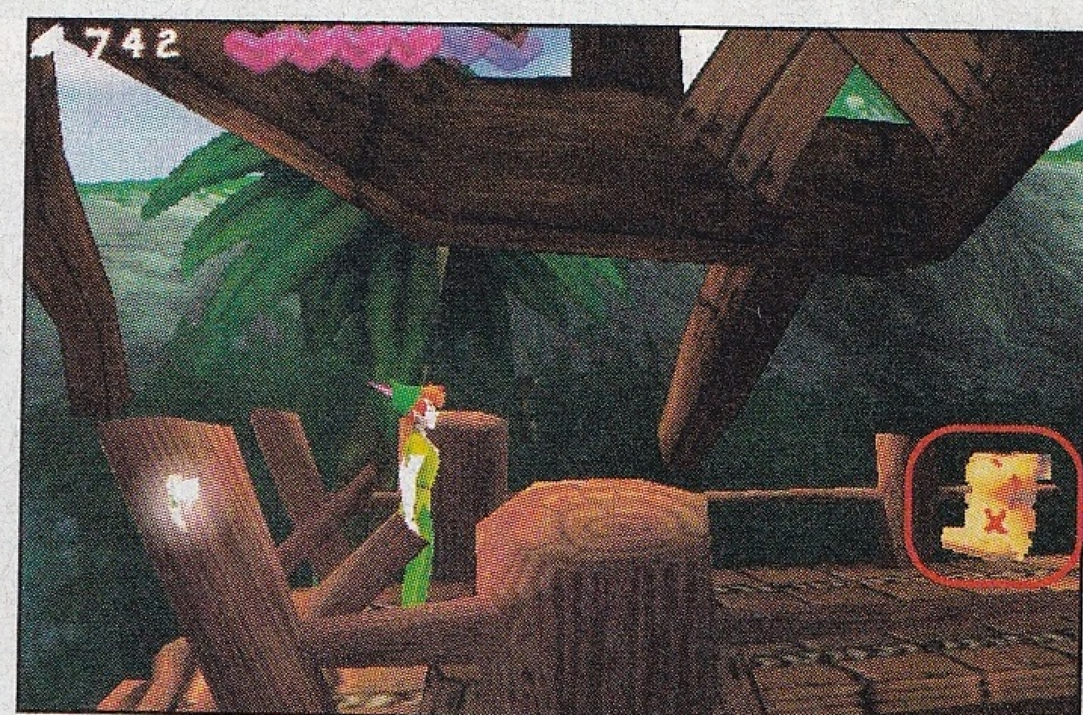
Mapa skarbów



14 Aby podejść do tarczy, lecimy jak najniżej, przy tarczy wznosimy się, dźgamy ją nożem i fruniemy w prawo przy samym suficie.

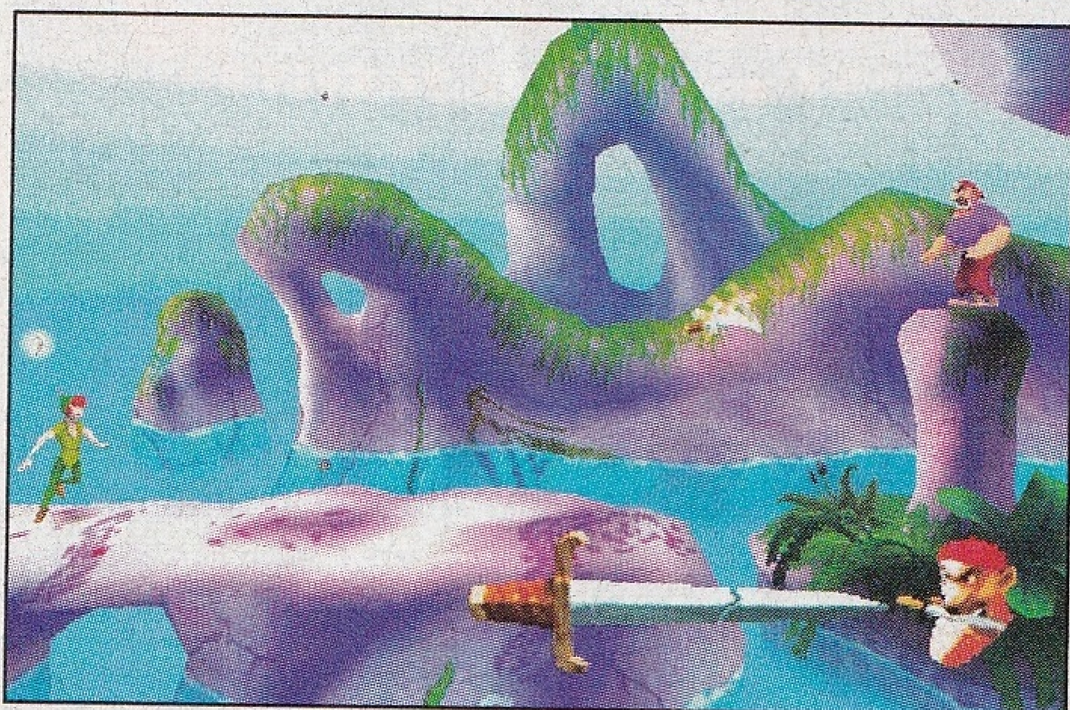


15 Biegającego za rusztowaniem pirata likwidujemy w taki sposób: wznosimy się za nim, blisko skalnej ściany i atakujemy go, gdy podrzuca miecze.



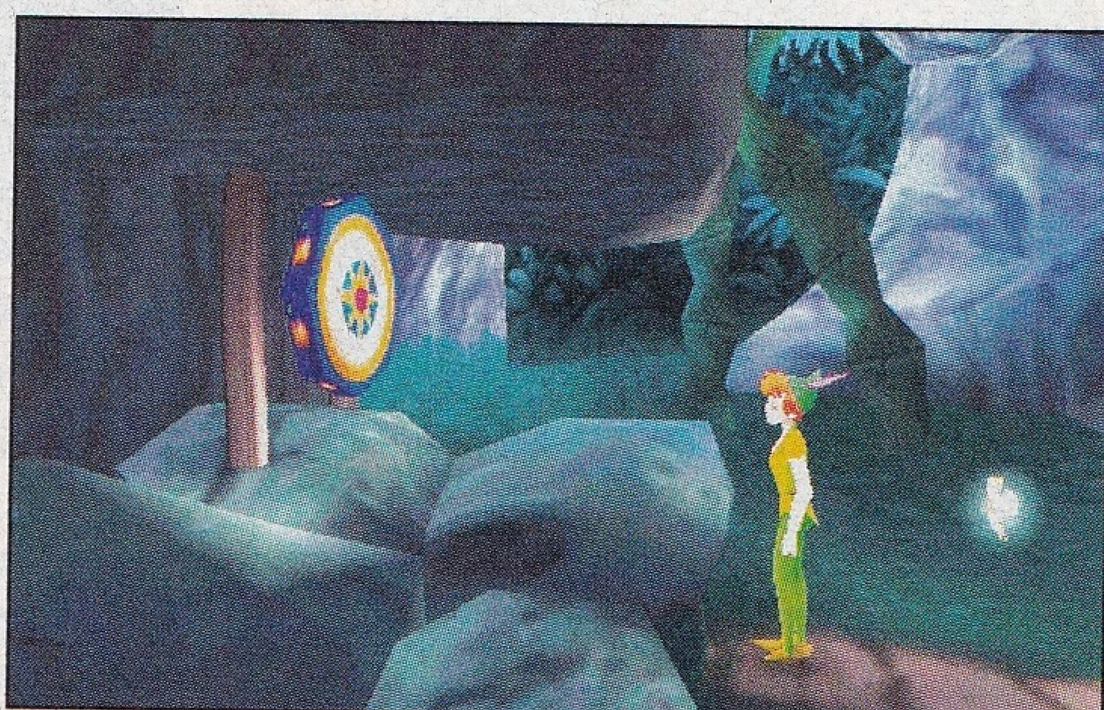
16 Kluczem pirata otwieramy kratę za totemem i znajdujemy fragment mapy ●. Idziemy dalej i natrafiamy na wyjście z poziomu.

Starkey

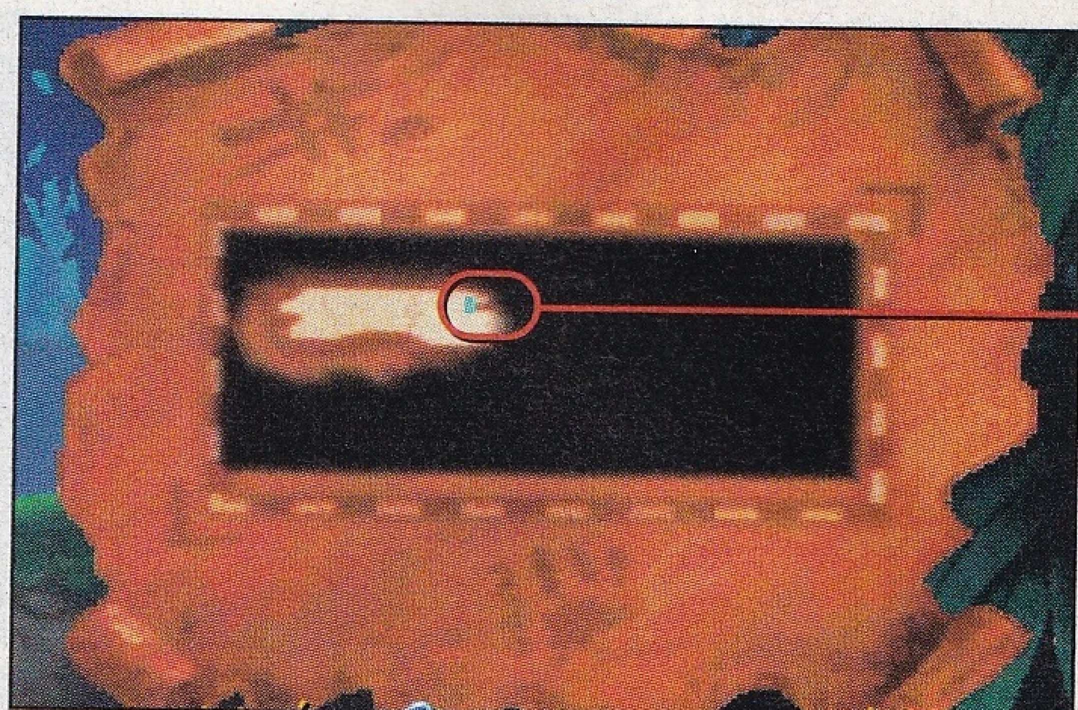


W czasie dodatkowej minigry uczymy się **rzucać nożem**. Stoimy spokojnie, gdy lecą dwa pierwsze noże, a następnych unikamy, podfruwając.

Nóż Piotrusia

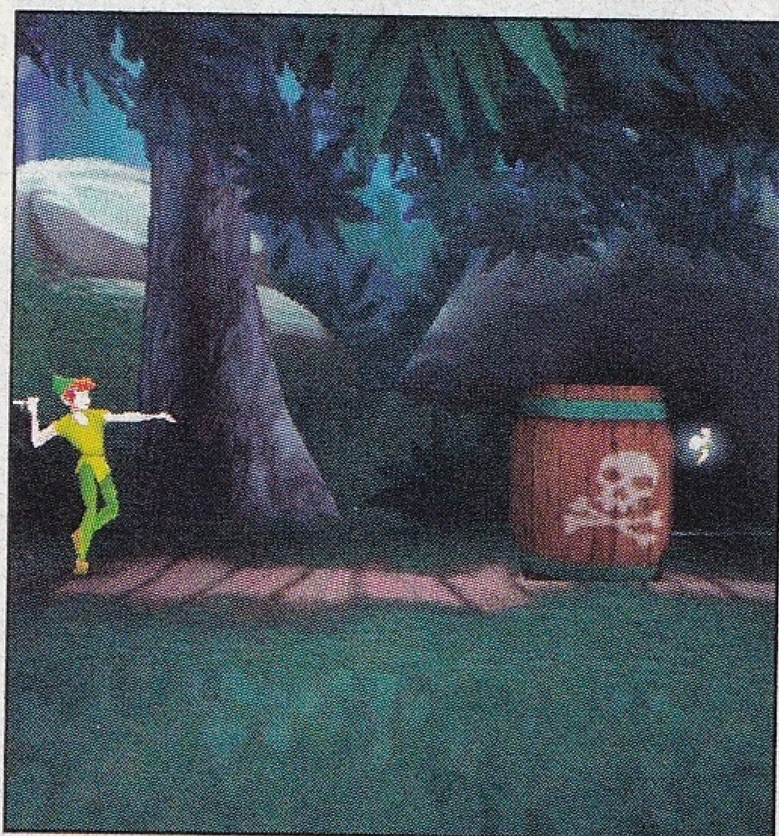


Rzucamy nożem do tarczy pod wejściem na poziom. W tym celu podfruwamy i przytrzymujemy klawisz [S], aby wymierzyć, a następnie puszczamy go.

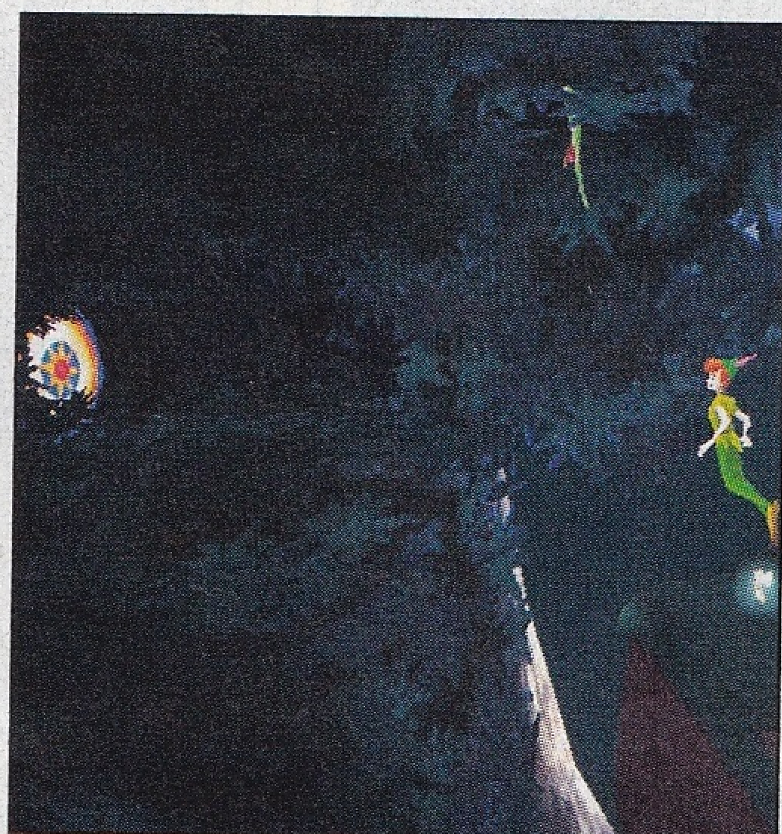


Po **trafieniu nożem w tarczę** otwierają się drzwi do kolejnego poziomu. Na mapie zaznaczono miejsce, w ktorym się znajdują ●.

Do drzewa wisielca

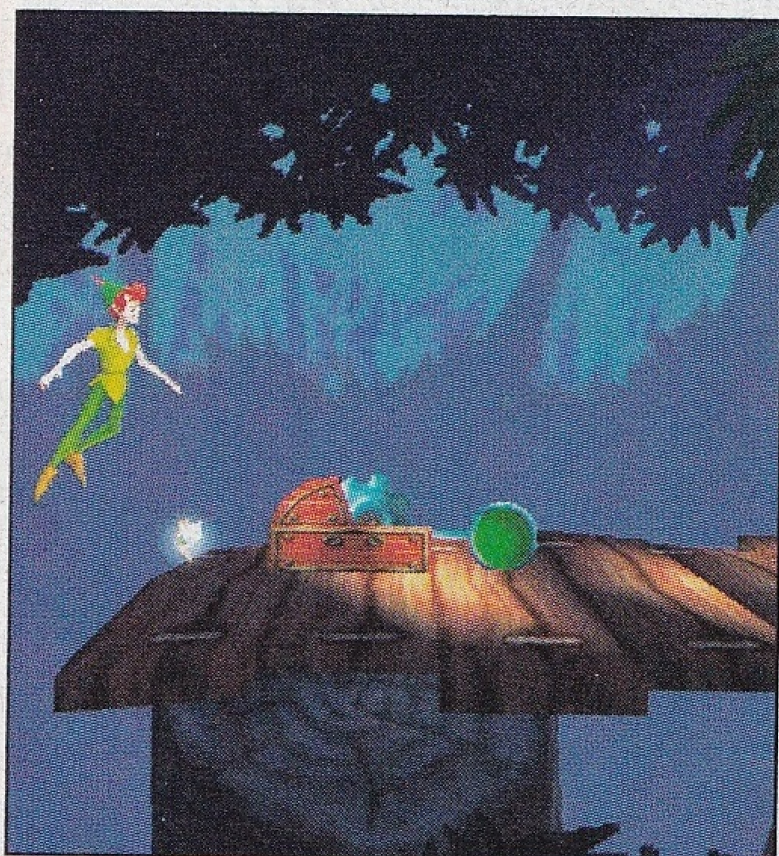


17 Rzucamy nożem w beczki z prochem **z bezpiecznej odległości**. Najlepiej wtedy, gdy do beczki zbliża się przelatująca mewa, gdyż wybuch zabija wtedy wredne ptaszysko.

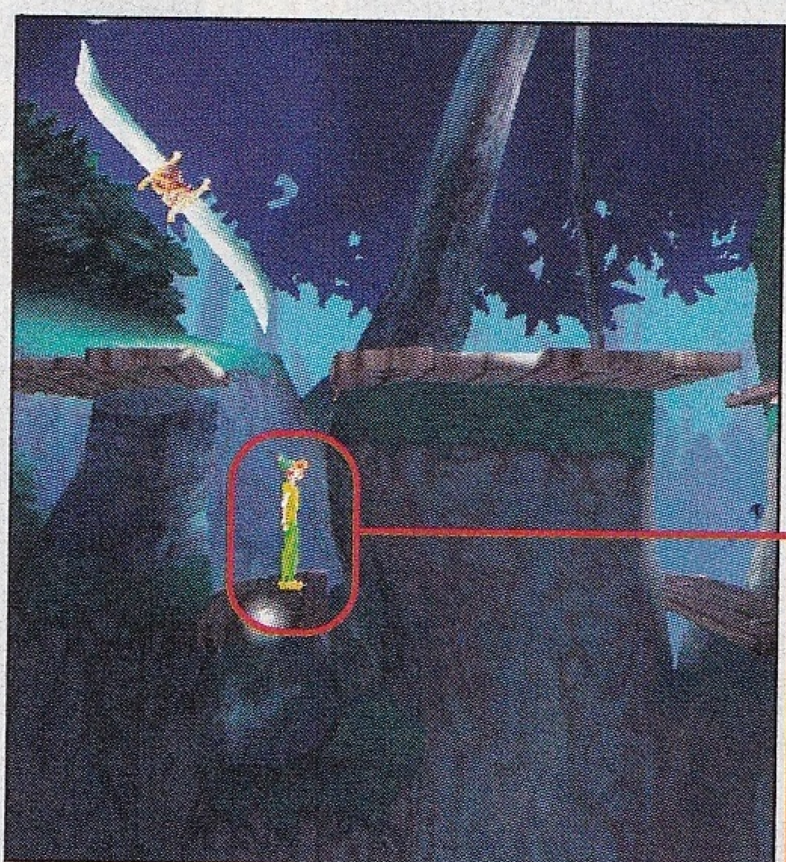


18 Trafiamy nożem w tarczę, aby otworzyć furtkę, za którą znajduje się dodatkowe życie. Furtka jest umieszczona na dnie szybu wiodącego w dół, poniżej tarczy.

Jest tu kto?

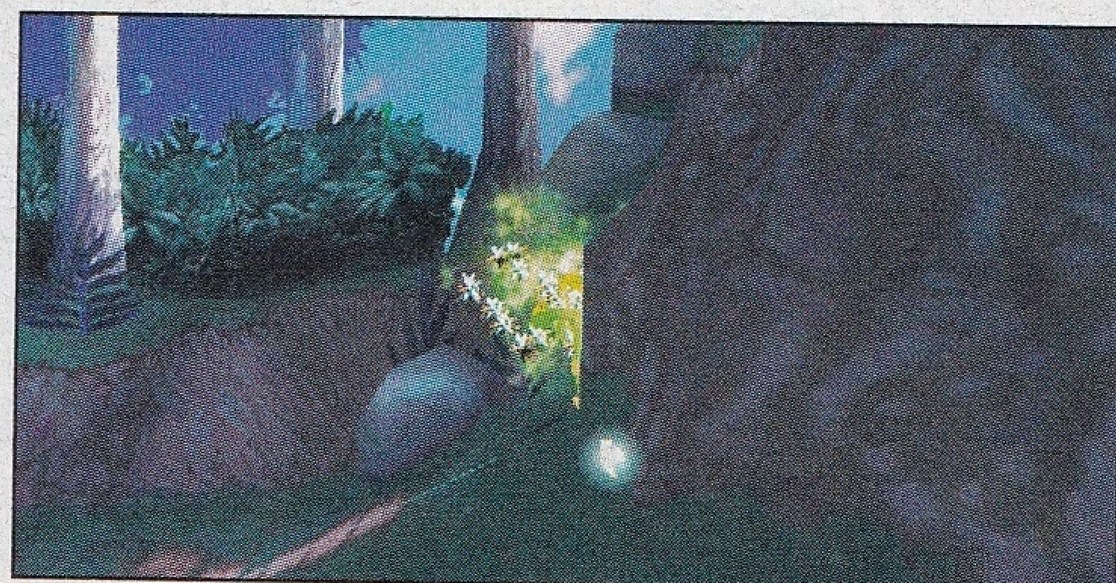


19 Za każdym razem, gdy **przechodzimy po wyłącznikach**, otwierają się jakieś drzwi. Aby przez nie przejść, spieszymy się, bo wrota pozostają otwarte tylko przez krótki czas.



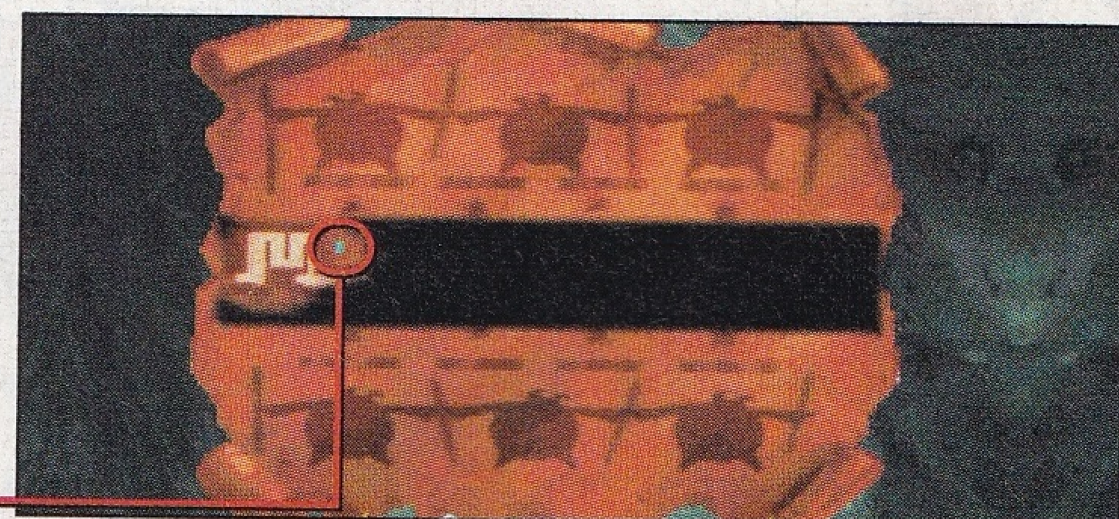
20 Idąc chodnikiem, nad którym przelatują niebezpieczne miecze, chowamy się w niszach ●, w których znajdujemy przy okazji cenne niebieskie piórka.

Kąśliwe komary

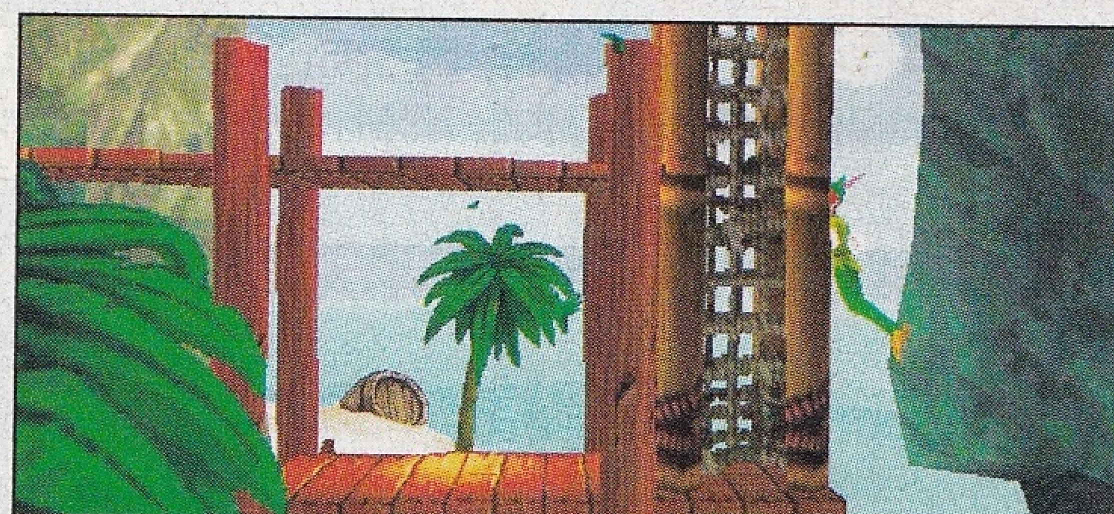


21 Na tym poziomie najważniejsza jest szybka ucieczka przed chmarą krwiożerczych owadów. Kiedy podczas opadania wciskamy klawisz [↑], zwiększa się tempo, w jakim opadamy.

Na plaży



22 Do jednego z sekretnych miejsc w pobliżu wejścia znosi nas szalejący po plaży wiatr. Ten sekret jest zaznaczony na podręcznej mapce tego poziomu ●.



23 Na tej planszy często i mocno wieje. Kiedy podmuch znosi nas na niebezpieczną kolczastą ścianę, lecimy, opadając i trzymając wciśnięty klawisz [↑].

24 Prawie na samym końcu poziomu, tuż za dziwnym totemem znajdujemy drugi kawałek mapy prowadzącej do skarbu. Oto kolejny krok do szczęśliwego zakończenia przygód Piotrusia Pana.



Sekretne przejście



25 Na początku tego poziomu odkrywamy sekretne miejsce. Znajduje się ono tuż nad punktem, w którym rozpoczynamy rozgrywkę.



26 Kolczaste obrotowe ramiona, które zagradzają nam drogę w tej grocie, wymijamy, podążając płynnym ruchem za jednym z nich.

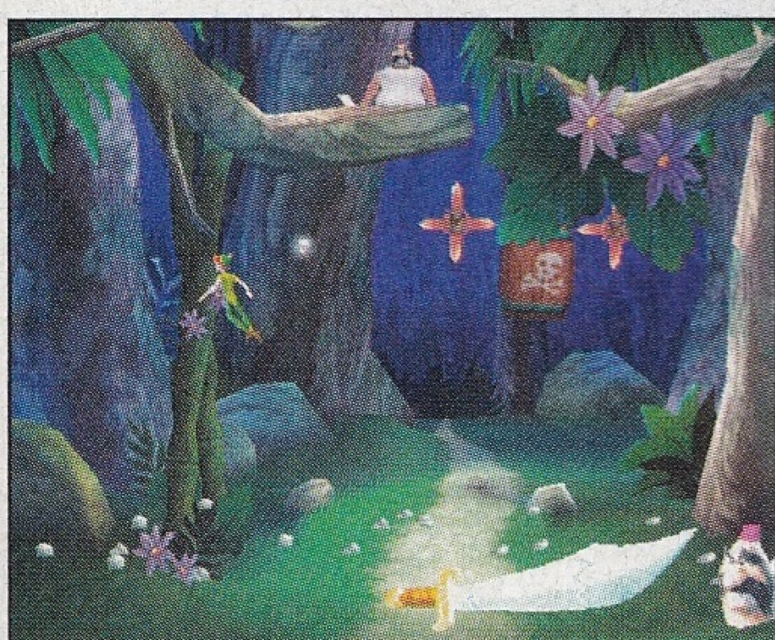


27 Unikamy ostrzału z armat. Przed ogniem pierwszego działa chowamy się w niszach w suficie, zaś następne omijamy, lecąc do góry.



28 Magicznych piratów zabijamy, rzucając nożem, bo nie daje się podejść do nich, aby zadać cios. Po tych wrogach pozostają przydatne klucze ●.

Turek



W pierwszej z minigier zdobywamy umiejętność używania magicznego proszku. Unikamy mieczy, a beczki z prochem wysadzamy pod gałęzią, na której siedzi pirat.

Sekretne przejście



Otwieramy zamknięte wcześniej przejścia. Za pierwszym głazem, który unosimy za pomocą proszku, czeka pirat w beczce. Podnosimy beczkę i używamy noża. Uwalniamy Chłopca.

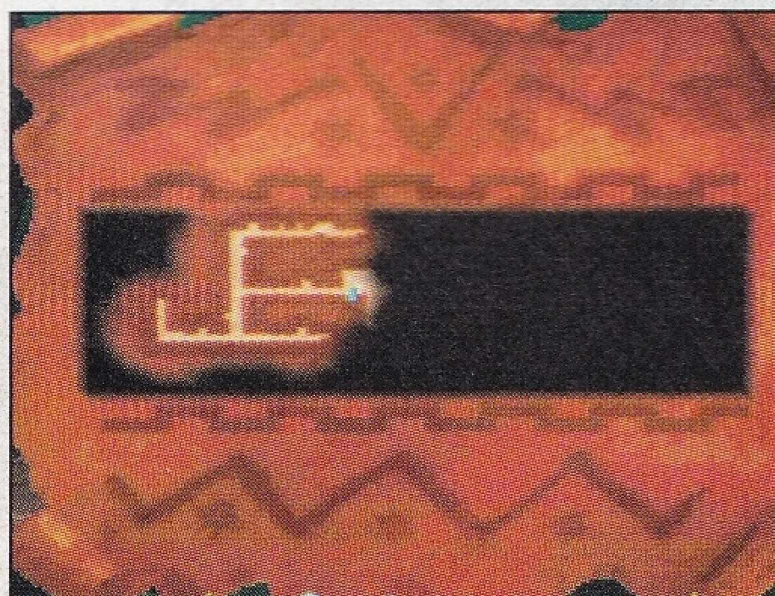
Drugi głaz również podnosimy za pomocą niezastąpionego magicznego proszku. Za głazem ukryty jest indiański totem oraz drugie wyjście z poziomu o nazwie Sekretne przejście.

Papuzia plaża



Indianin ze sklepiku zleca nam złapanie papugi ●, której pióra są niezwykle cenne. Ta minigra jest trudna: wymaga refleksu, szybkiego poruszania się i ogromnej cierpliwości.

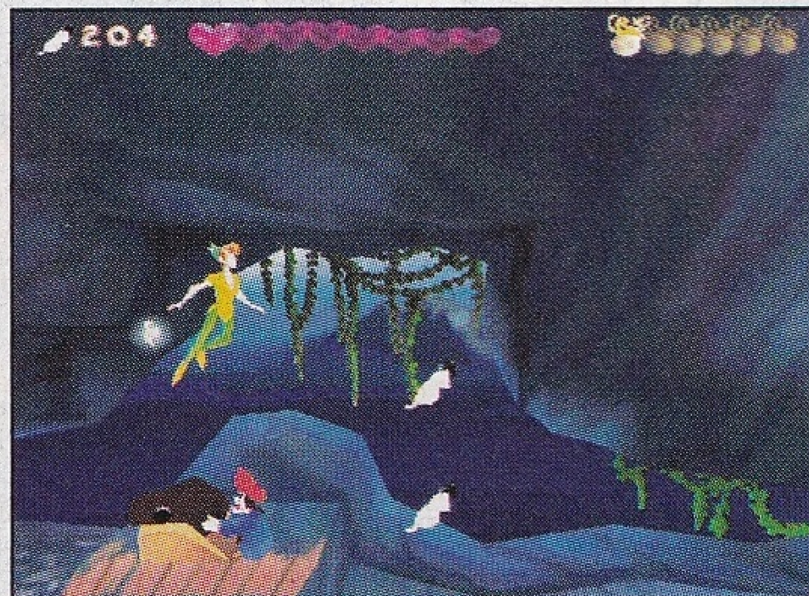
Szukamy Haka



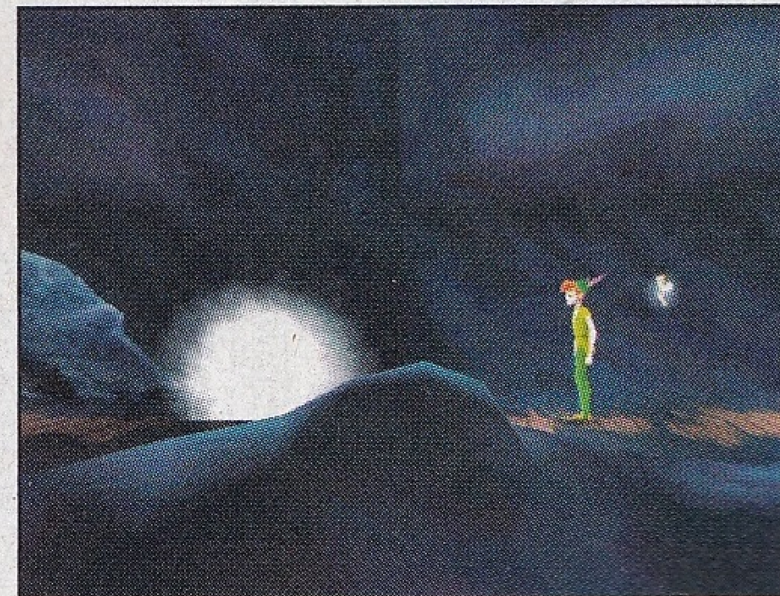
29 Najpierw wybieramy korytarz dolny, potem górny, a na końcu środkowy, ale dopiero wówczas, gdy furtki do nich zostają otwarte.



30 Unikamy latających mieczy, które bronią dostępu do górnego korytarza, chowając się w ściennych niszach ●, gdy nadlatują miecze.



31 W górnym korytarzu czai się pirat z armatą. Po każdym strzale kryjemy się w załomach sufitu. Potem przelatujemy ponad armatą.



32 Za środkowym korytarzem chowamy się przed kulami we wnękach sufitu, niszcząc wiatraczki z noży. Hak już wkrótce spotka nasze ostrze!

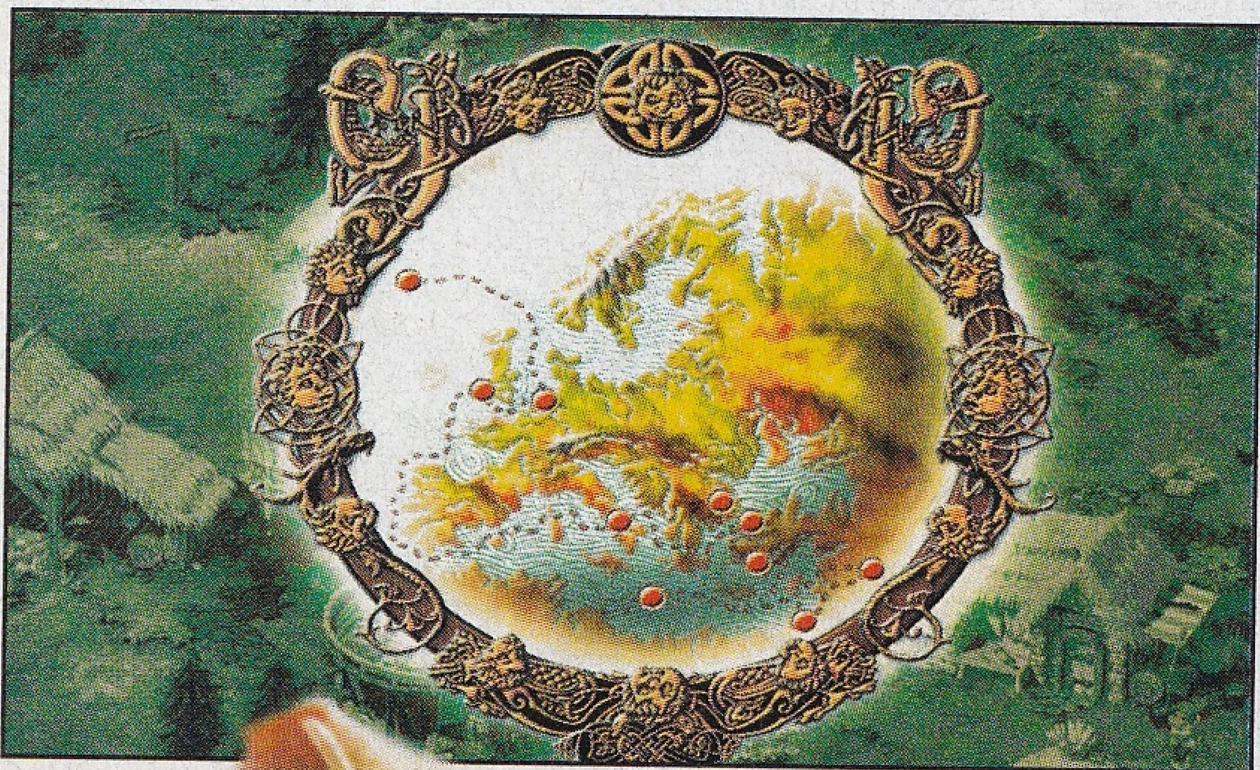
Cultures 2 Bramy Asgardu

Gra strategiczna na PC | Dzięki **GROM** dzielni wikingowie rozwijają swe osady i ratują świat przed zbudzonym smokiem Test gry na stronie 30

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy świat gry

Cultures 2 podzielone jest na dziesięć etapów. Pokonując jeden, zyskujemy dostęp do następnego. Staramy się szybko stwierdzić, **które produkty w danej misji będą nam potrzebne**, aby nie wytwarzać zbędnych towarów.



Wykorzystujemy bohaterów

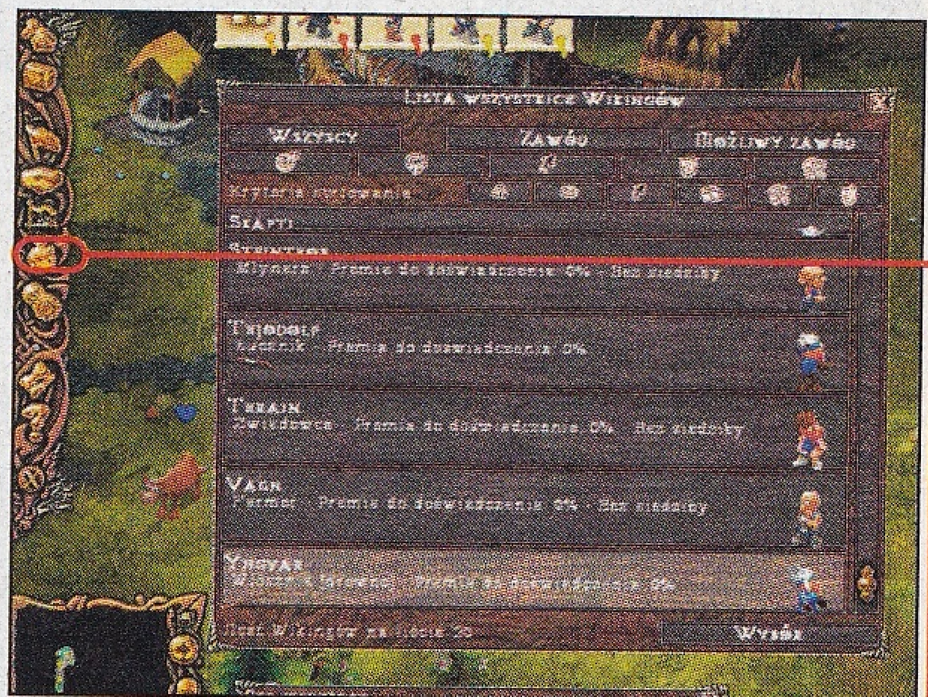
Choć bohaterowie są silni, unikamy posyłania ich do walki – jeśli bowiem zginą, przegrywamy. **Herosi znakomicie nadają się do odkrywania mapy**: są szybcy i nie potrzebują jedzenia ani odpoczynku.



Zarządzamy wikingami



Zwracamy uwagę na wiadomości ●. Z nich szybko dowiadujemy się o nieprawidłowościach i jednym kliknięciem przenosimy się do mającego trudności wikinga.



Jeśli wysyłamy wikinga w teren i potem mamy kłopot z odnalezieniem naszego sługi, używamy menu z listą postaci ●. Nie jest ono wygodne, dlatego najlepiej przypisać robotnikowi klawisz, trzymając klawisz [ctrl] i naciskając od [1] do [9].

Budujemy osadę

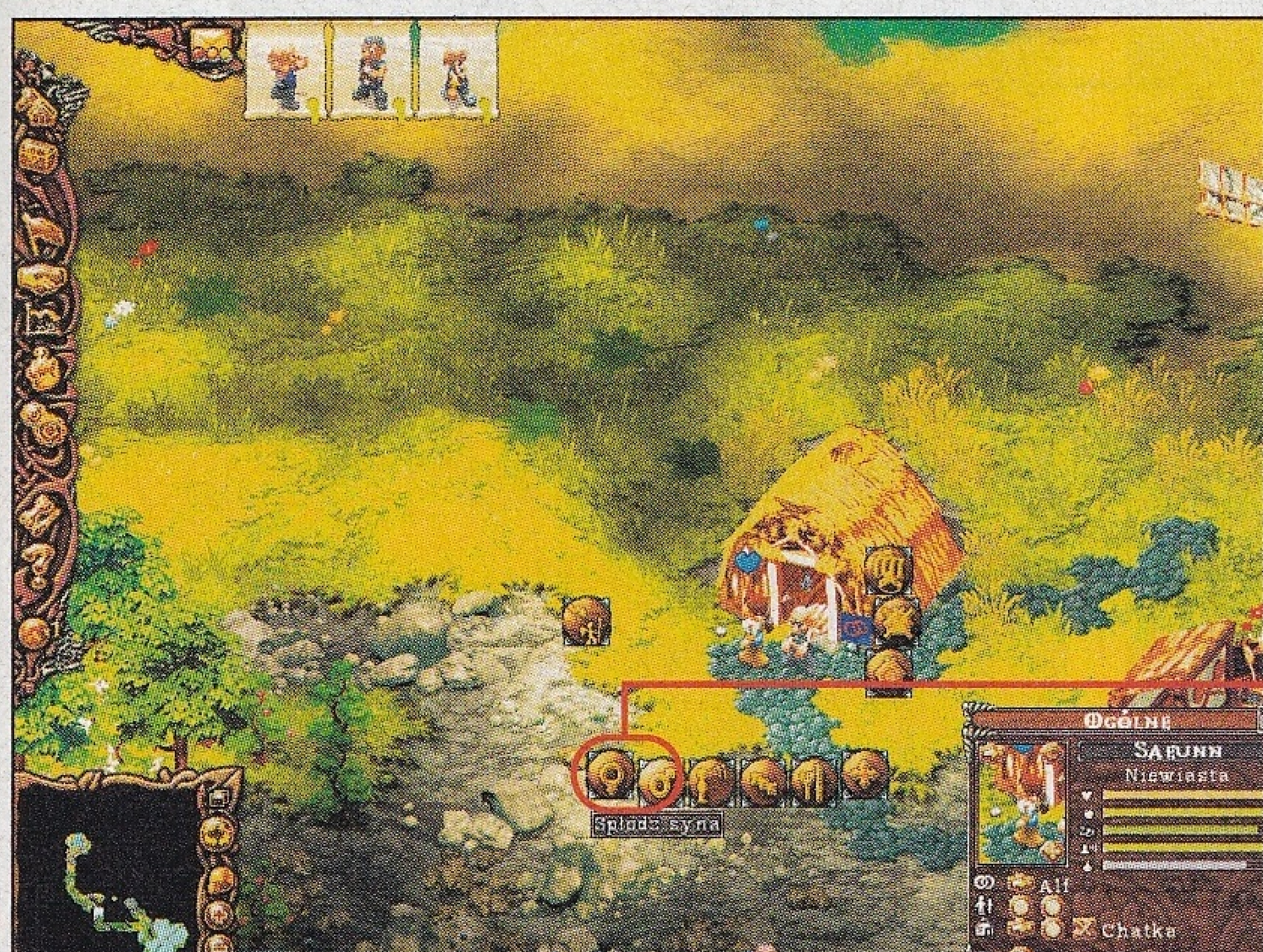


Budowle wzajemnie wspierające się surowcami, na przykład piekarnię ● i młyn ●, stawiamy obok siebie, aby skrócić drogę przenoszenia dóbr. Obok wznosimy domy dla pracowników.



Aby usprawnić transport w osadzie, tworzymy sieć dróg. Uważamy, bo budowniczowie często zapominają o swojej odpowiedzialnej pracy i trzeba im o niej przypominać.

Rozmnażamy wikingów

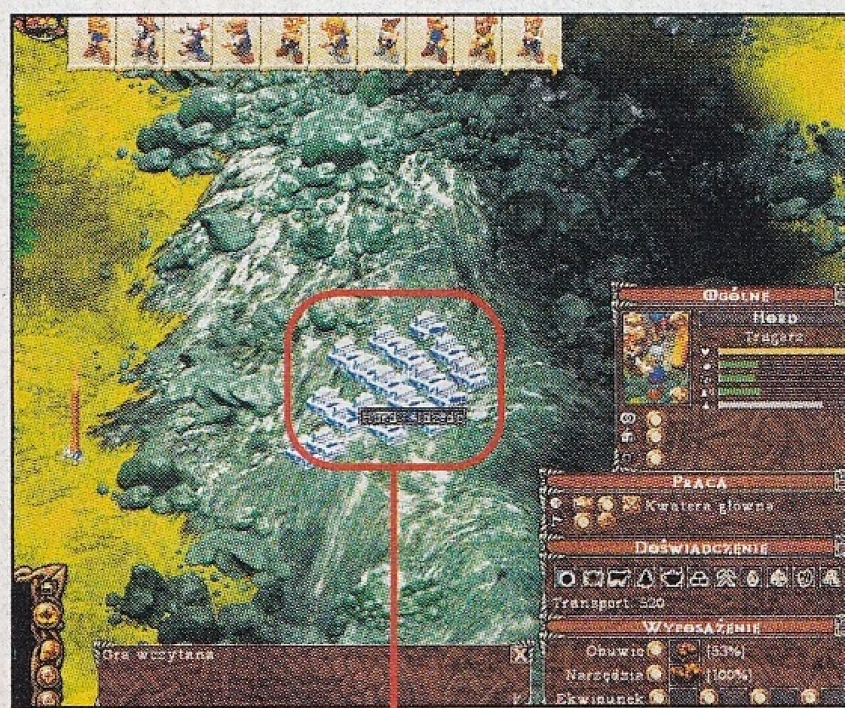


Rozbudowując osadę, pamiętamy o pozyskiwaniu siły roboczej! Czynimy to, nakazując wikingom płodzić dzieci ●. Wydajemy polecenie odpowiednio wcześnie, bo młody wiking potrzebuje czasu, aby dorosnąć. Warto mieć zapas pacowników!



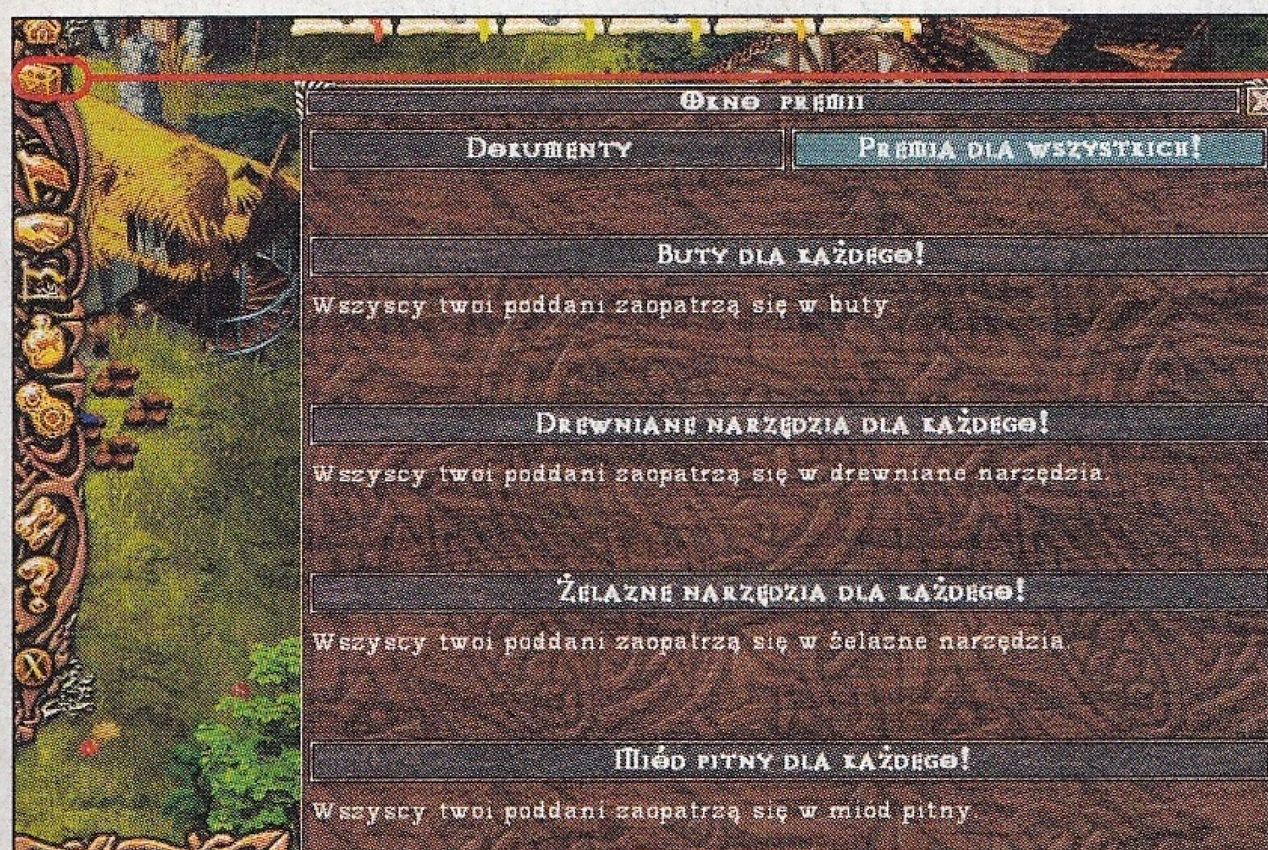
Kobiety ● poza rodzeniem pełnią niewiele funkcji: poprawiają motywację mężczyzn i gotują im posiłki. Nie przesadzamy z ich liczbą – mężczyźni dobrze sobie radzą i bez nich.

Wyznaczamy obszar pracy



Tragarze czasem nie zauważają odłożonych dalej dóbr. Aby im w tym pomóc, wskazujemy kursorem obszar, na którym mają się skoncentrować ● i trzymając [shift], naciskamy prawy przycisk myszy.

Przyznajemy premie

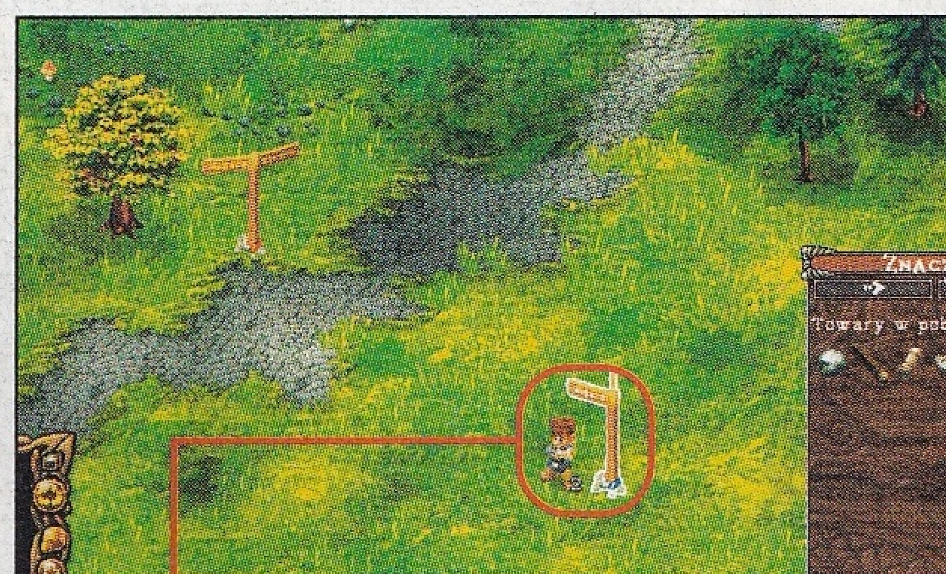


Wikingowie pracują skuteczniej, jeśli wyposażamy ich w odpowiednie narzędzia i pomoce. Klikając na ikonę premii ● włączamy menu wyposażania wszystkich wikingów w wybrane udoskonalenie. Pamiętamy tylko, że narzędzia zużywają się i wkrótce potrzebujemy nowych.

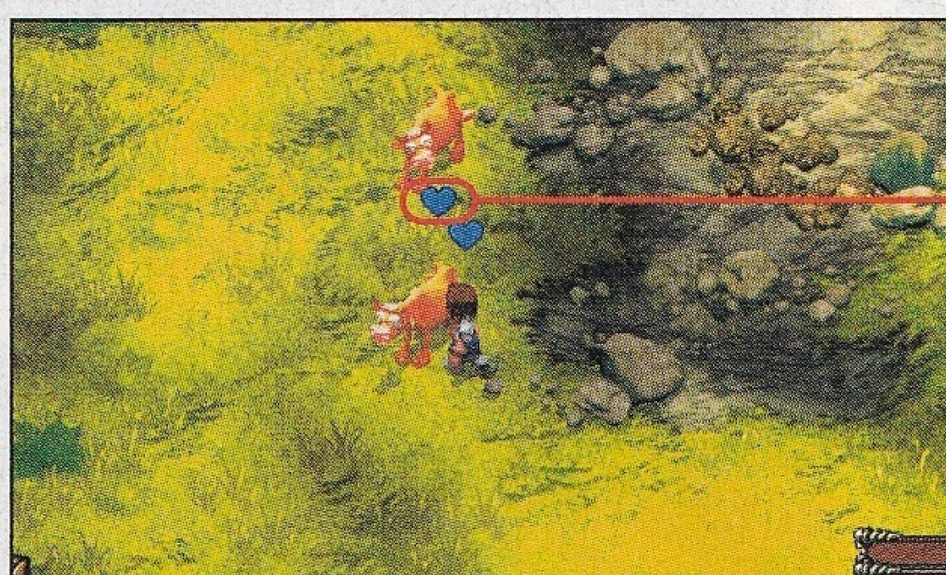
Wysyłamy zwiadowców



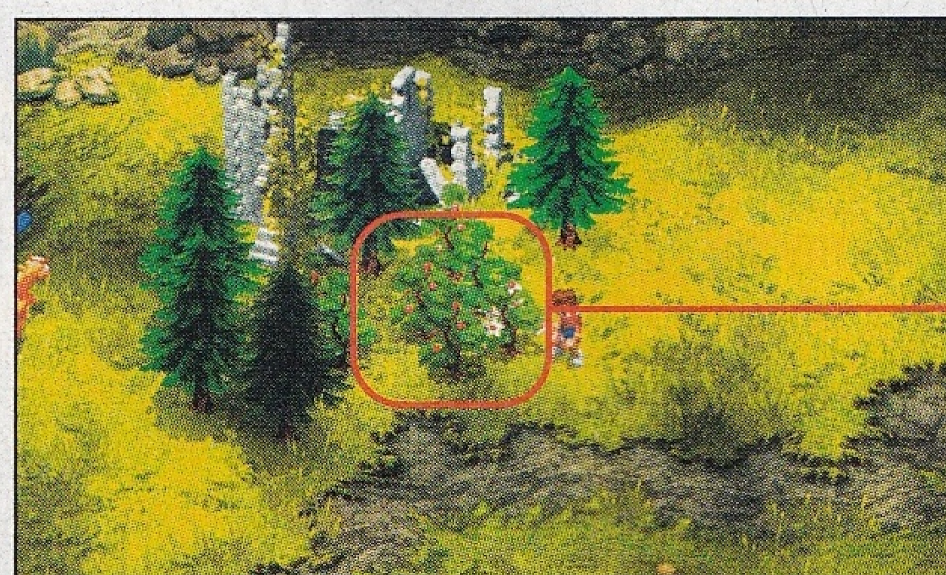
Zwiadowcy odkrywają teren i stawiają znaki orientacyjne. Wciskamy [ ], by przełączać się między nimi. To ważne ułatwienie, bo zwiadowców wysłanych daleko trudno odszukać.



Znaki ● zwiadowców umożliwiają robotnikom orientację. Powinny być stawiane tak, by wskazywały jeden na drugi. Znakami wyznaczamy drogę do odległych surowców.



Po podejściu do dzikiej krowy lub owcy zwiadowca oswaja ją – zwierzęta są potrzebne, by rozpocząć hodowlę na farmie hodowlanej. Oswojone zwierzę ma nad sobą wskaźnik ● pokazujący stan jego zdrowia.



W terenie zwiadowcy żywią się owocami zerwanymi z krzaków ●. O ile nie mamy napojów odżywczych produkowanych przez druida, w ten sposób karmimy wszystkie jednostki na dalekich wojażach, w tym wojsko.

Szyjemy buty i stroje



Dzięki butom ● wikingowie poruszają się szybciej. Do ich produkcji potrzebujemy skór. Zdobywa je myśliwy, polując na dzikie zwierzęta, a gdy awansuje na hodowcę – ubijając bydło.



Szyjącym buty szewcem zostaje także doświadczony myśliwy – budujemy mu zakład. Szewc z dużym stażem zostaje krawcem ●, który wytwarza także stroje ochronne.

Przygotowujemy napoje



Zbieracz grzybów zostaje zielarzem, potem druidem ●, a na końcu alchemikiem. Alchemik przygotowuje wydajne napoje, które są szczególnie cenne w dalekich podróżach kupców. Wojsku wydajemy napoje lecznicze.

Robimy narzędzia



Szybkość pracy wikingów zwiększa się po wręczeniu im narzędzi. Są to podstawowe produkty cieśli ● (narzędzia drewniane) i kowala (narzędzia metalowe). Metalowe narzędzia są wydajniejsze i wytrzymalsze.

Wznosimy szkołę

Gdy już znacznie rozbudowaliśmy osadę i mamy wiele zaawansowanych budowli, ważne staje się wzniesienie szkoły. Dzięki niej **błyskawicznie uczymy wikingów dowolnego z już odkrytych zawodów** dzięki czemu skracamy żmudny proces terminowania nowych pracowników w kolejnych miejscach zatrudnienia.



Cultures 2: Bramy Asgardu

PRZEWODNIK

Żegnamy rodzinne ziemie Bjarniego



1 Klikamy na Bjarniego i nakazujemy mu iść na zachód (czyli w lewo). Po dotarciu do naszej osady udajemy się na północ. Odnajdujemy druida, który nakazuje nam zdobyć łódź.



2 Idziemy od osady w prawo, wzdłuż linii nabrzeża. Docieramy do przystani, gdzie odnajdujemy budowniczego okrętów. Za udostępnienie nam statku żąda on dziesięciu dzbanów miodu.



3 Wciskamy klawisz [ikona], aby przełączyć się na podopiecznego bez zawodu. Klikamy na jego postać prawym przyciskiem myszy, a następnie na ikonę zawodu ●. Czynimy go budowniczym.



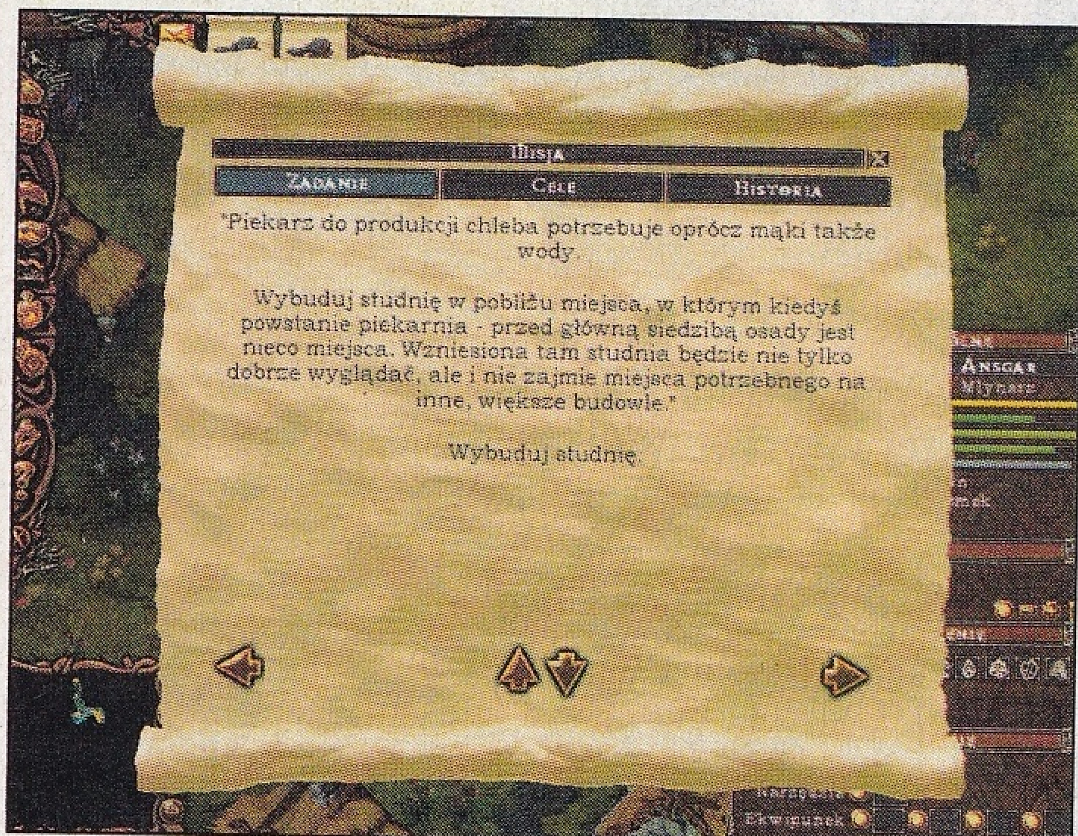
4 Drugiego cywila też mianujemy budowniczym. Klikamy na ikonę budowy i wybieramy farmę. Na żółtym obszarze wskazujemy miejsce, gdzie ma ona stanąć. Budowniczowie sami zaczynają pracę.



5 Farma jest gotowa. Naciskamy klawisz [ikona], by wybrać bezrobotnego. Gdy jest zaznaczony, klikamy prawym przyciskiem myszy na farmę. Cywil, już jako farmer, zaczyna pracę w budynku.



6 Gdy farmer nabiera doświadczenia, budujemy młyn. Klikamy na farmę i w jej okienku klikamy na farmera. Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy na młyn i farmer zostaje młynarzem.



Misja

Zadanie	Cele	Historia

"Piekarz do produkcji chleba potrzebuje oprócz mąki także wody.

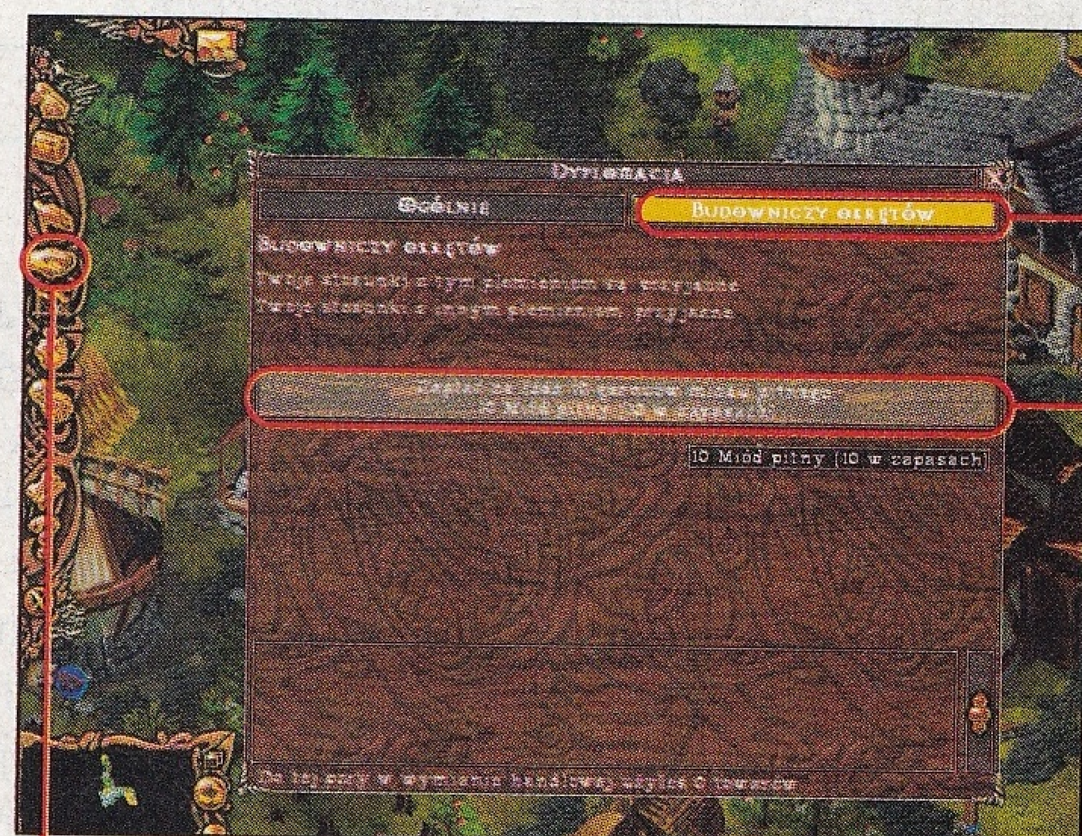
Wybuduj studnię w pobliżu miejsca, w którym kiedyś powstanie piekarnia - przed główną siedzibą osady jest nieco miejsca. Wzniesiona tam studnia będzie nie tylko dobrze wyglądać, ale i nie zajmie miejsca potrzebnego na inne, większe budowle."

Wybuduj studnię.

7 Mianujemy cywila nowym farmerem. Czytamy instrukcje podawane przez grę i zgodnie z nimi rozbudowujemy osadę. Do przydzielania pracy stosujemy techniki z poprzednich punktów.



8 Ostatnim etapem rozbudowy jest wzniesienie miodosytni, w której tworzymy miód pitny. Mianujemy piekarza miodowarem i czekamy, aż wyprodukuje żądane przez cieślę dziesięć dzbanów napoju.



9 Klikamy na ikonę dyplomacji ●. Pojawia się okno, w którym u góry wybieramy budowniczego okrętów ● i przekazujemy mu miód pitny ●. Stojąca na wodzie łódź jest nasza.



10 Aby łódź popłynęła, potrzebna jest załoga. Klikamy na Bjarniego, a następnie prawym przyciskiem myszy na łódź. Bohater wchodzi do środka – teraz po wybraniu łodzi kierujemy nią.



11 Co prawda dostajemy polecenie wzięcia na pokład wielu osób, ale nie jest to potrzebne. Łódką z Bjarnim płyniemy na południe. Klikamy prawym przyciskiem myszy na łódź i wybieramy cumowanie ●.

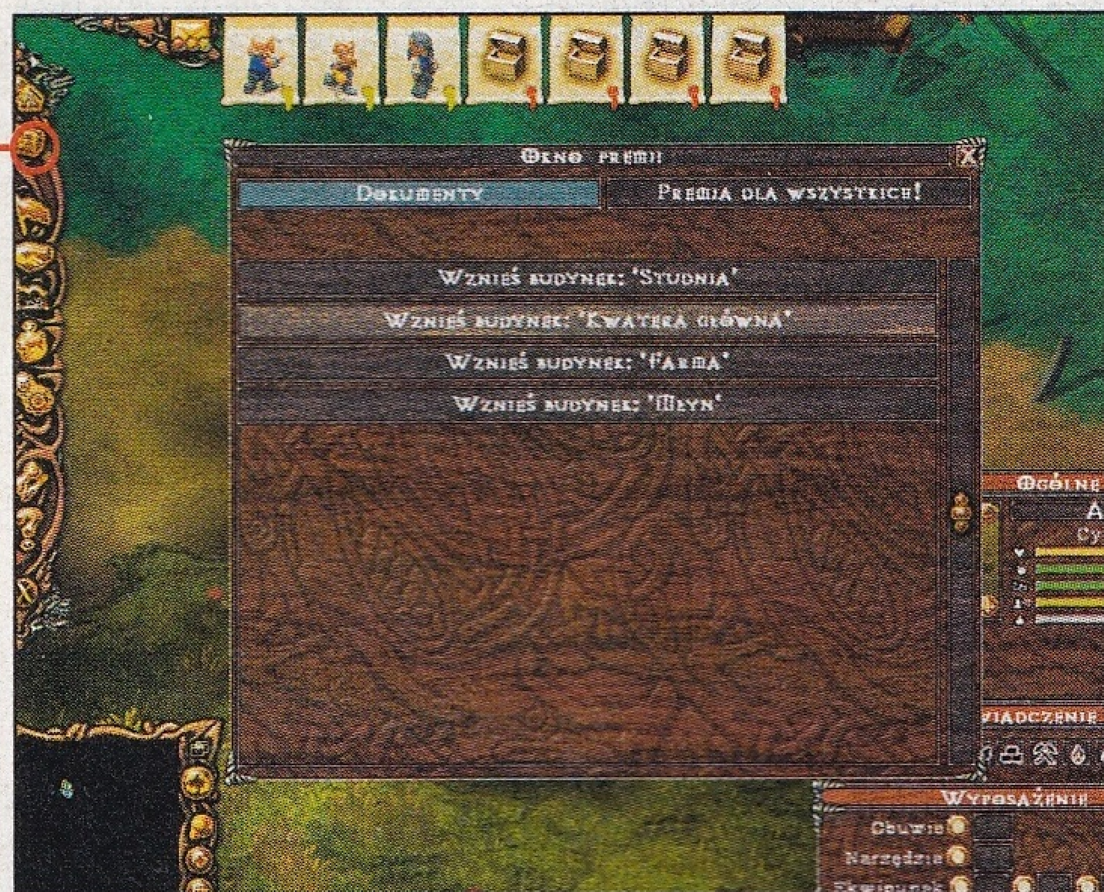


12 Opuszczamy łódkę i udajemy się na środek wyspy, gdzie stoją trzy tajemnicze postacie. To Norny, które informują nas o celu naszej wyprawy. Wyruszamy w podróż!

Swatamy młodych w Normandii



13 Na plaży rozrzucone są skrzynie podarowane nam przez Norny. Wybieramy dowolną, pojedynczą postać i klikamy prawym przyciskiem myszy na skrzynię, aby postać otworzyła ją.



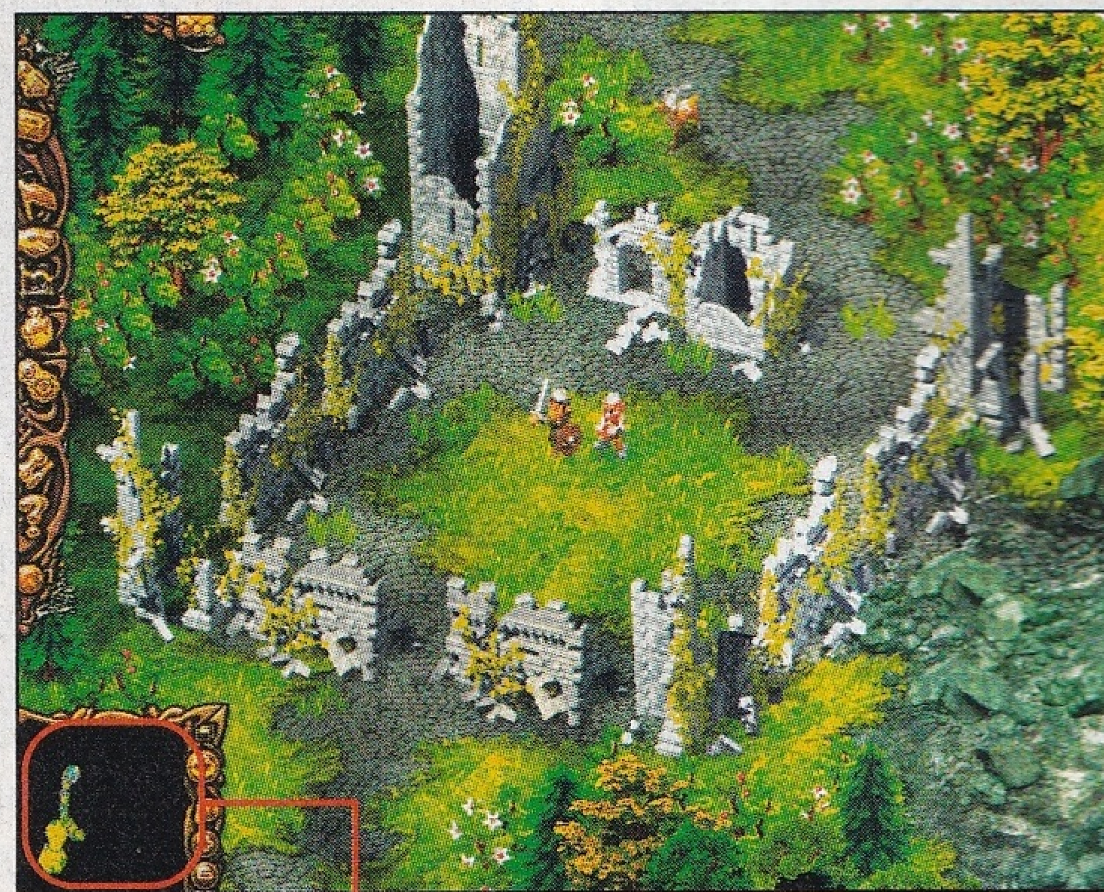
14 W skrzyniach były zaklęcia, które pozwalają nam błyskawicznie, bez użycia surowców i robotników, wznieść podstawowe konstrukcje. Klikamy na ikonę premii ●, by je wykorzystać.



15 Zwracamy uwagę, że część naszych podopiecznych ma już przypisane zawody, także te wymagające doświadczenia – zatrudniamy ich w odpowiednich budynkach.



16 Dalsza rozbudowa osady nie jest konieczna. Ruszamy Bjarnim na południowy zachód. Niedaleko naszej siedziby w ruinach napotykamy człowieka, który radzi nam odnaleźć księcia.



17 Na mapie ● odkrywa się kawałek terenu, na którym przebywa książę. Idziemy tam. Książę prosi nas o przekazanie wiadomości księżniczce – na mapie odkrywa się miejsce, w którym ona przebywa.



18 Odwiedzamy księżniczkę i zostajemy poproszeni o udanie się do wąwozu. Idziemy za księżniczką albo bezpośrednio kierujemy się do właśnie ujawnionego miejsca na mapie.



19 Po dotarciu na miejsce zostajemy tymczasowo przeniesieni na nową mapę, gdzie dołącza do nas grupa przyjaznych żołnierzy. Idziemy na zachód, księżniczkę trzymamy z tyłu.



20 Znajdujemy katapultę. Aby nią kierować, umieszczamy w niej człowieka. Klikamy na jednego z wojów, a następnie prawym przyciskiem myszy na katapultę. Żołnierz wchodzi do niej.



21 Idziemy dalej na zachód, po drodze likwidując grupy wrogich żołnierzy. Katapultę trzymamy daleko z tyłu – nie dopuszczamy, by była atakowana! Katapulta nie odzyskuje punktów życia.



22 Zatrzymujemy nasz oddział niedaleko wejścia do wrogiej osady. Nie wchodzimy w zasięg wieżyczek! Usuwamy wychodzących na nas wrogów. Nie pozwalamy zginąć bohaterowi.



23 Gdy wrogowie przestają nas atakować, podjeżdżamy pod wrogą bazę katapultą. Kilkoma strzałami niszczy ona wieżyczki ●, a ponieważ atakuje z dużego dystansu, wróg nic jej nie robi.



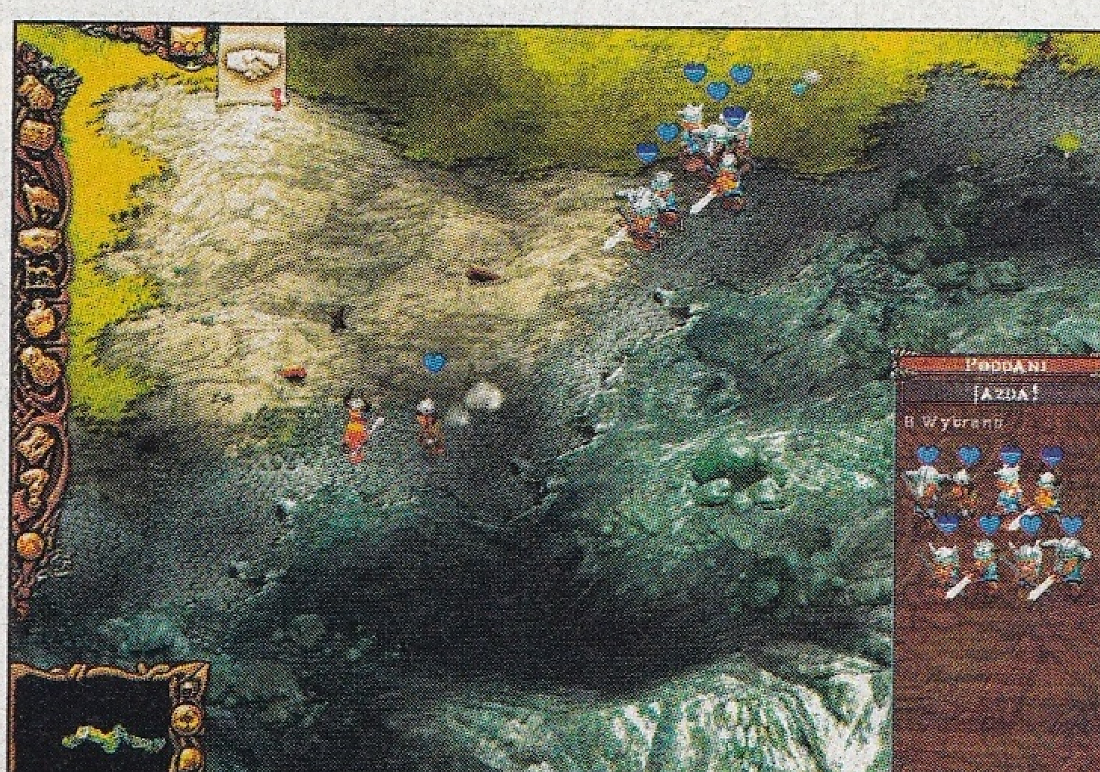
24 Idziemy w głąb osady i niszczymy kolejne wieże. Pamiętamy, że z każdej wychodzi jej załoga i rusza do ataku na katapultę. Powstrzymujemy natarcie naszymi wojami.

Cultures 2: Bramy Asgardu

Swatamy młodych w Normandii



25 Dalej na zachód napotykamy drugi obóz wroga. Tym razem znajdują się w nim siły, których nie pokonamy za jednym zamachem. Wciągamy pojedyncze grupy wrogów w pułapkę.



26 Zostawiamy żołnierzy z tyłu, a w pobliże obozu wroga podchodzimy tylko Bjarnim. Po chwili wychodzi dwójka przeciwników. Cofamy się do reszty oddziału i razem usuwamy goniących.



27 Manewr powtarzamy, aż kończą się wrogowie w osadzie. Następnie katapultą niszczymy wieże. Prowadzimy księżniczkę dalej na zachód. Tam czeka już na nią książę z zaślubinową obrączką.



28 Likwidujemy wrogich wikingów. Wraz z siłami spod mostu ruszamy pod ich obóz. Trzymamy się z dala od wieżyczek, prowokujemy wroga do wyjścia.



29 Od tyłu atakują nas wojska zdrajcy. Wycofujemy się kawałek spod osady wikingów i przystępujemy do trudnej walki. W pierwszej kolejności staramy się likwidować łuczników.



30 Jeśli idzie nam dobrze, wkrótce książę przysyła potężne posiłki, które pojawiają się nad osadą wrogich wikingów. Dołączamy do nich niedobitki naszego wojska.



31 W lesie obok przybyłych posiłków stoją dwie skrzynie. Są w nich katapulty! Podjeżdżamy nimi pod wrogą osadę i z dystansu niszczymy kolejne wieżyczki.



32 Uważamy, bo wróg ma jeszcze wielu żołnierzy wewnątrz osady. Pilnie strzeżemy przed nimi katapult – ich strata jest niepowetowana. Nie pozwalamy Bjarniemu zginąć.



33 Akcja zdobywania obozu trwa długo i w jej trakcie żołnierze robią się głodni. Cofamy wtedy cały oddział pod krzaki, by się pożywił – inaczej armia rozpierzcha się i zapanowuje chaos.



34 Likwidujemy nie tylko wojsko, ale i pracowników. Starają się oni odbudować zniszczone konstrukcje obronne. Gdy całkowicie niszczymy wrogą osadę, zwycięsko kończymy misję.

Spełniamy kaprysy angielskiego króla



35 W tej misji potrzebujemy kompletnej osady. Zapewniamy ludziom pożywienie i surowce budowlane. Stawiamy domy i rozmnażamy wikingów. Budujemy drogi i tworzymy wielu tragarzy, aby usprawnić transport.



36 Wysyłamy zwiadowcę na południe, do Londynu, gdzie słyszymy o królu z północy. Udajemy się tam – najszybciej samym Bjarnim. Rezydujący na resztkach zamku król prosi nas o usunięcie wilków w pobliskim lesie.

Spełniamy kaprysy angielskiego króla



37 Wilki są łatwymi przeciwnikami, ale czeka nas dużo chodzenia. Bestie poukrywały się na znacznie większym obszarze mapy niż ten, który odsłonił się, gdy otrzymaliśmy zadanie.



38 Następne zadanie to dostarczenie oleju rytualnego do magazynu. Zatrudniamy cywila do zbierania grzybów. Gdy nabiera doświadczenia, budujemy dom zielarza i zatrudniamy go tam.



39 Doświadczony zielarz awansuje na druida. Budujemy chatkę druida, w której rozpoczynamy produkcję oleju rytualnego. Teraz trzeba go jeszcze tylko dostarczyć królowi!



40 Zbieracz drewna awansuje na cieślę. Budujemy mu zakład i nakazujemy robić narzędzia. W miarę jak cieśla nabiera doświadczenia rozwijamy jego warsztat. Wreszcie pojawia się opcja robienia wozów.



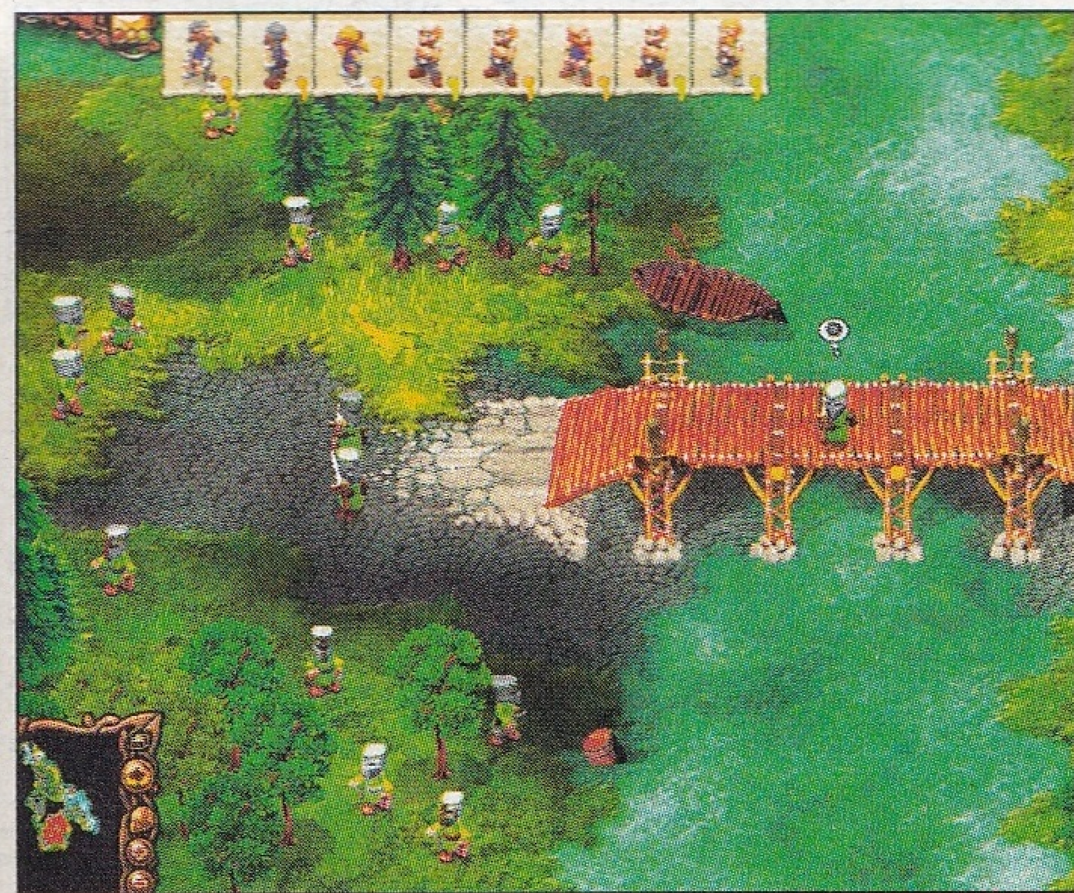
41 Nakazujemy cieśli wybudowanie wozu. Do jego ukończenia potrzebujemy krowy. Dziką krowę oswajamy, podchodząc do niej zwiadowcą. Wtedy nad krową pojawia się serce ilustrujące jej punkty życia. Krowa idzie do wozu.



42 Jednego z tragarzy mianujemy kupcem. Klikamy na niego i wyznaczamy mu punkty, pomiędzy którymi dokonuje wymiany handlowej. Jeden punkt to nasz główny magazyn, drugi to magazyn króla ●.



43 Klikamy na handlowe ustawienia kupca ● oraz na opcję wymiany jednostki oleju na jednostkę kamieni. **Uwaga:** Koniecznie przydzielamy kupca do wybudowanego przez cieślę wozu z wołem!



44 Uważamy na zbójców pilnujących mostu! Aby nie prowadzić kupca przez góry, dajemy bandytom monety. Gdy płacimy, zbóje darowują nam czterech żołnierzy z długimi łukami.



45 Monety łatwo zyskujemy, sprzedając w Yorku miód pitny, którego technologię wytwarzania już znamy. Aby handel był możliwy, najpierw ofiarowujemy obcym dziesięć jednostek zwykłego miodu.



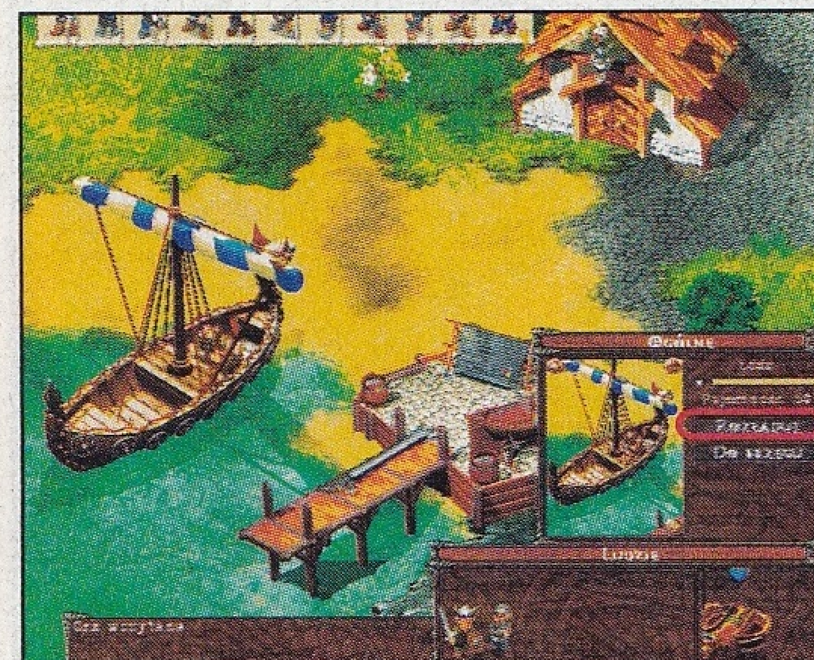
46 Król wyznacza ostatnie zadanie. Do jego wykonania potrzebna jest łódź, którą wykonuje odpowiednio doświadczony cieśla. Budowa łodzi rozpoczyna się na brzegu obok warsztatu.



47 Wsiadamy Bjarnim do łodzi i płyniemy na północ, gdzie odnajdujemy wyspę. Najwygodniej zacumować przy pomoście. Wysiadamy i podchodzimy do kowala. Za miecz chce on od nas miodu pitnego.



48 Produkować miód już umiemy. Kupcowi z wozem, który woził olej, wyznaczamy nowy obiekt docelowy: magazyn kowala na wyspie. W ustawieniach handlowych kupca zaznaczamy miód pitny ●.



49 Gdy kupiec załaduje wóz miodem, nakazujemy mu udać się z nim na statek. Płyniemy na wyspę i wysadzamy załogę ●. **Uwaga:** Na miejscu kupca ponownie łączymy z wozem, inaczej nic nie robi.



50 Kowal żąda kolejnych dziesięciu baryłek. Jeśli nie mamy tylu ze sobą, wykonujemy drugi kurs. Zadowolony kowal daje miecz, co ostatecznie uszczęśliwia króla. Czeka nas wyprawa do kolejnej krainy!

F1 2002

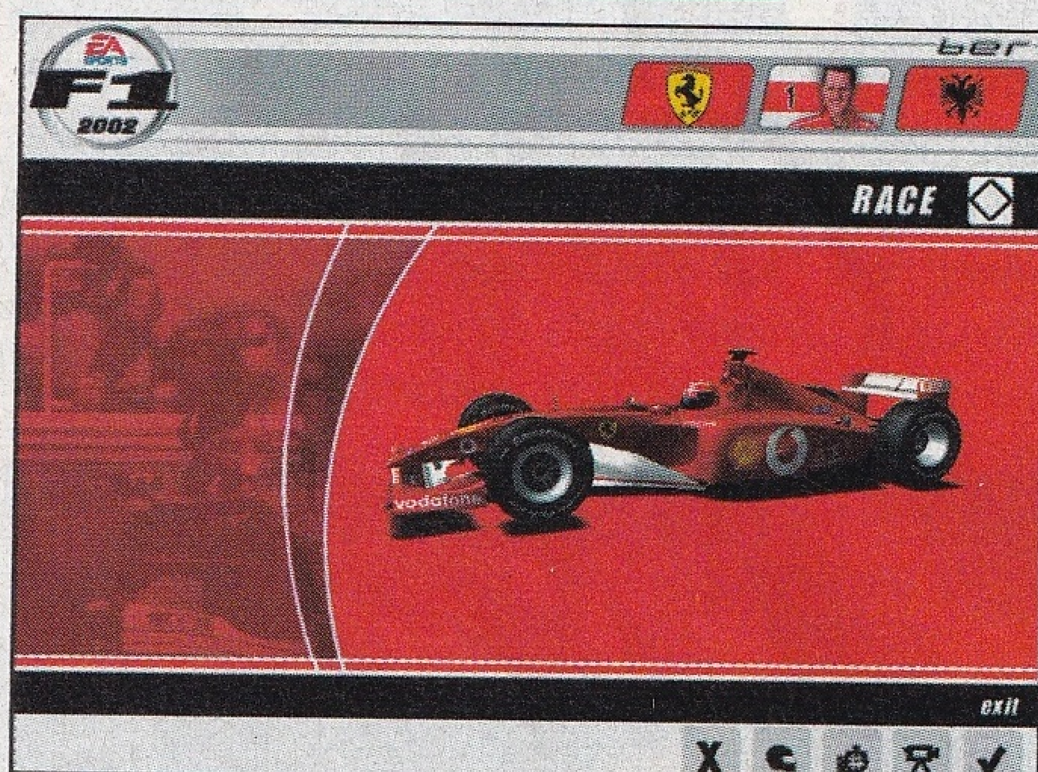
Gra wyścigowa na PC | Kierowcy i mechanicy z wyścigowego zespołu **GIER** podają przepis na zwycięstwo w Formule 1 Test gry na stronie 36



Fot.: EPA/FORUM

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy nasz pojazd



Wyścigówka startująca w zawodach Formuły 1 to **jednomiejscowy samochód z silnikiem umieszczonym centralnie za kierowcą i napędem na tylną oś**. Taka konstrukcja sprawia, że nasz pojazd jest dobrze wyważony i osiąga olbrzymią szybkość. Gdy zdobywamy doświadczenie jako kierowca Formuły 1, doceniamy fakt, że wyścigówka doskonale trzyma się drogi.

Świat Formuły 1



W czasie gry uczestniczymy w imprezie zwanej latającym cyrkiem składającej się **z serii wyścigów rozgrywanych na najsłynniejszych torach świata**. Startują w nich zawodowi kierowcy Formuły 1, a nad stanem technicznym ich maszyn czuwają zespoły składające się z kilkudziesięciu mechaników. Abyśmy lepiej poznali ich pracę, **GRY** zdradzają sekrety i tajemnice rajdowych stajni.

Wybieramy kierowcę



Jedną z najważniejszych decyzji, jakie podejmujemy na początku gry, jest wybór zespołu, w barwach którego się ścigamy. Umiejętności komputerowych kierowców i moc silników ich maszyn zostały opracowane na podstawie wyników z poprzedniego sezonu. **Jeśli decydujemy się na Ferrari lub McLarena**, nasz pojazd ma wyraźnie lepsze osiągi niż wyścigówki konkurentów.

Przygotowujemy się do startu w wyścigu



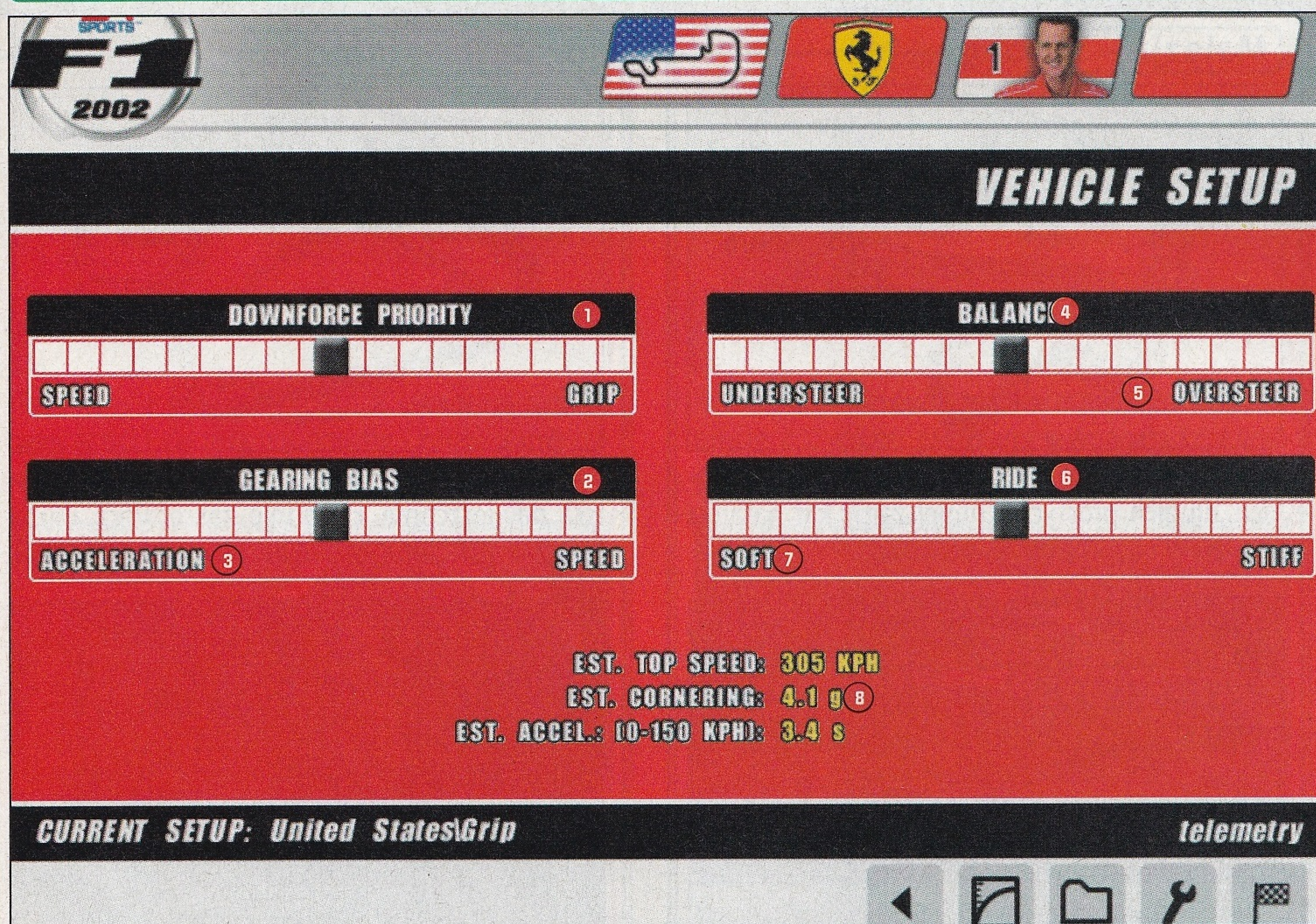
Rywalizacja rozpoczyna się na piątkowym treningu. Po kilku okrążeniach zmieniamy ustawienia spojlerów, sztywność zawieszenia i rodzaj opon. Potem przejeżdżamy kolejne okrążenia i porównujemy osiągnięty czas. Powtarzamy jazdę na pełnym i na prawie pustym baku, a potem **przygotowujemy dwa ustawienia pojazdu, jedno na kwalifikacje, drugie na wyścig**. Na kwalifikacji prawie pusty bak i miękkie gumy sprawiają, że uzyskujemy lepszą pozycję.

Uczymy się na własnych błędach



Często oglądamy powtórki naszego przejazdu. Gdy widzimy, że w trakcie gwałtownego hamowania któreś z kół blokują się pierwsze, **zmieniamy ich balans, aby hamowały jednocześnie**. Na długich prostych obserwujemy, czy spod wyścigówki nie wydobywają się iskry. Jeśli tak, podnosimy zawieszenie lub opuszczamy spojlery.

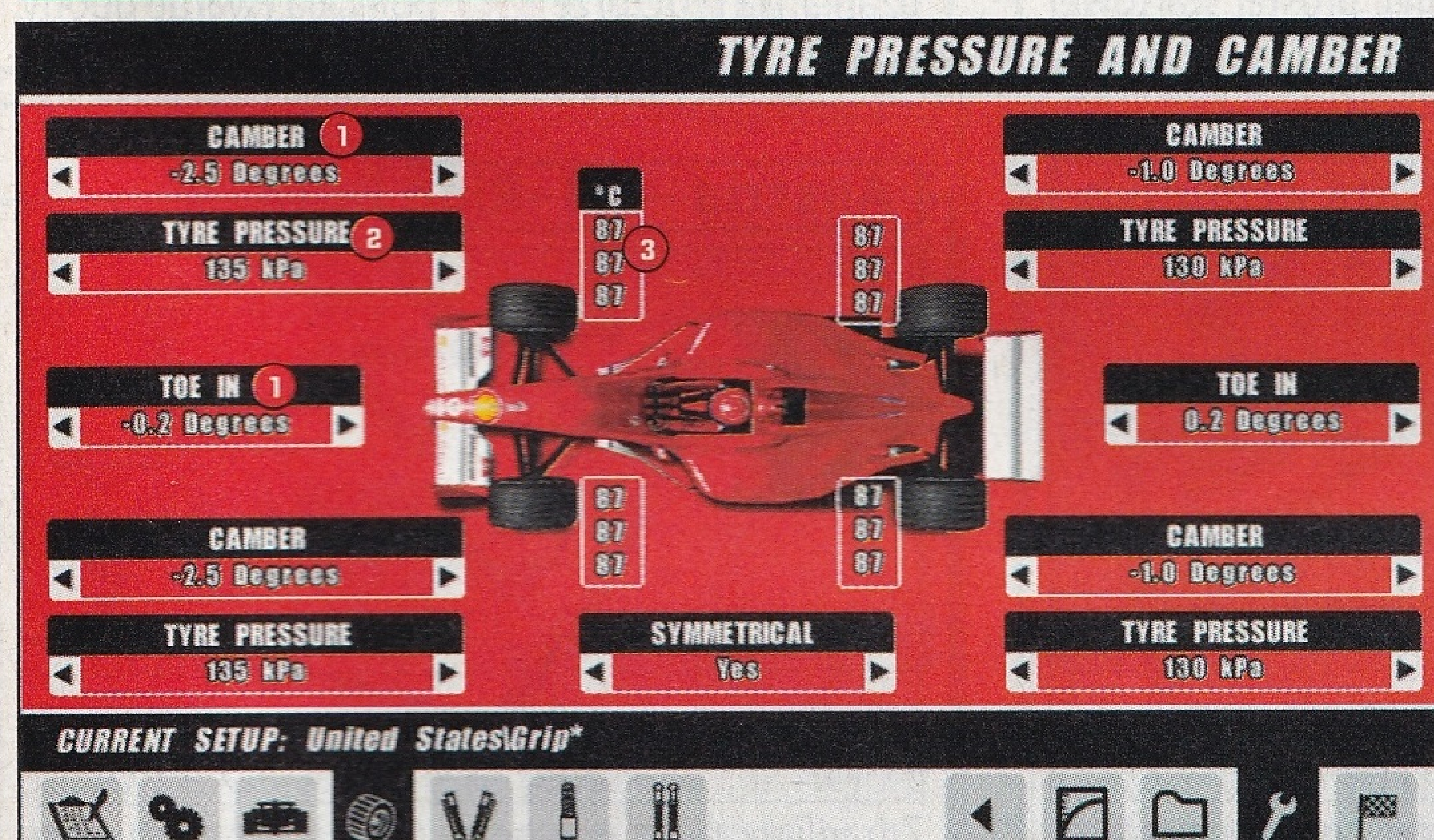
Dostosowujemy podstawowe ustawienia wyścigówki do warunków panujących na torze



W oknie **Vehicle Setup** zmieniamy ustawienia naszej wyścigówki w taki sposób, aby dostosować ją do warunków panujących na torach. Gdy przesuwamy suwak ❶ w stronę wartości **Speed**, nasz pojazd jeździ szybko, ale jest niestabilny. Przesuwając go w stronę **Grip**, sprawiamy, że jest wolniejszy, ale mocno dociskany do nawierzchni, co ma zasadnicze znaczenie przy pokonywaniu zakrętów.

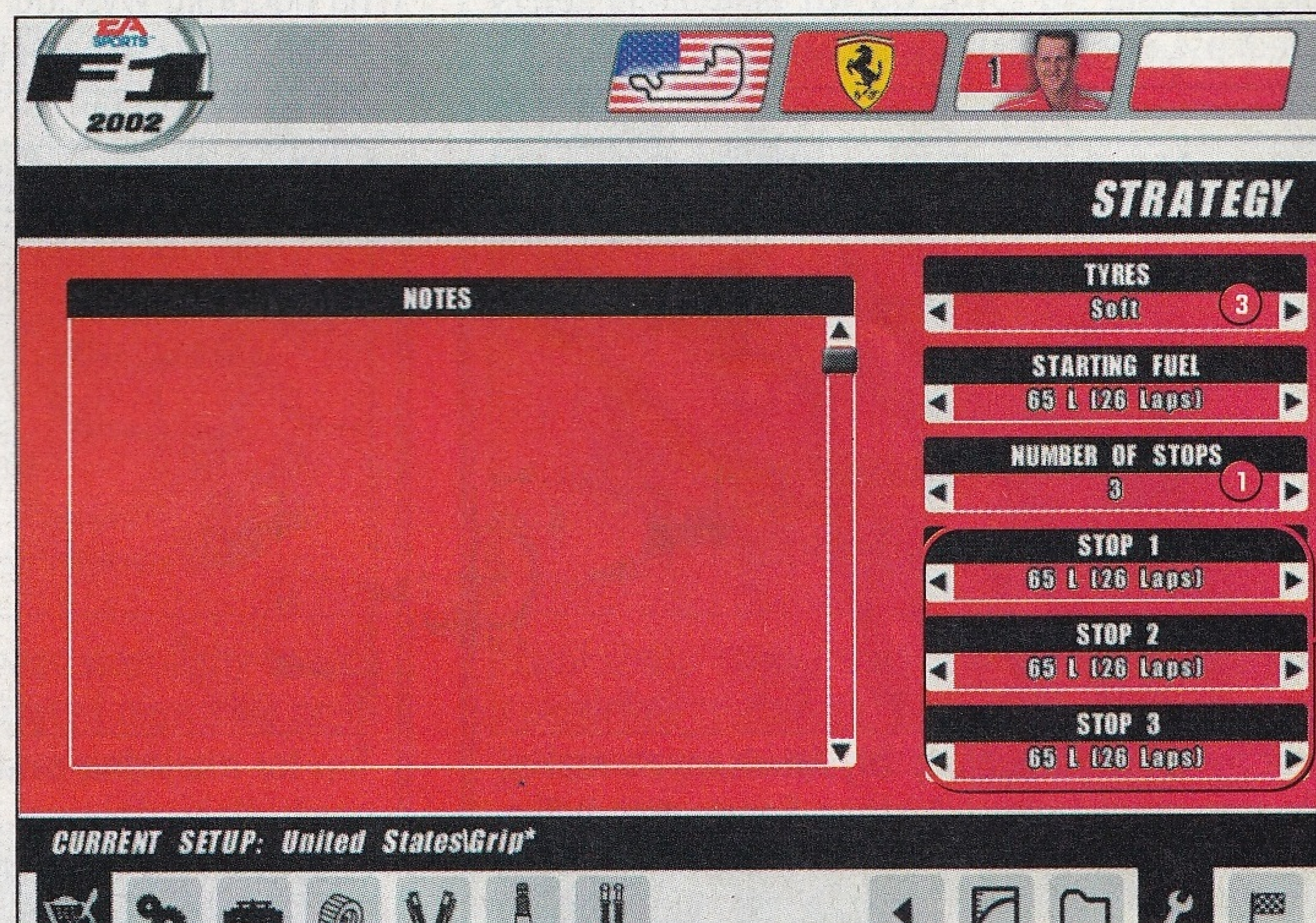
Kolejnym suwakiem ❷ ustalamy przełożenia skrzyni biegów. Zależy od nich, czy zwiększa się przyspieszenie auta kosztem szybkości maksymalnej ❸ czy też bolid przyspiesza wolniej, ale osiąga większą prędkość. Suwakiem ❹ decydujemy, czy na zakrętach wyścigówka ma zachowywać się normalnie, być podsterowna czy nadsterowna ❺. Najłatwiej prowadzi się auto neutralne, ale najlepsze osiągi zapewnia zmiana tego parametru w zależności od stylu naszej jazdy. Czwartym suwakiem ❻ ustawiamy sztywność zawieszenia. Im bardziej miękkie ❼, tym rzadziej wpadamy w poślizg przy przyśpieszaniu i hamowaniu, ale wóz gorzej trzyma się drogi na zakrętach i tracimy ułamki sekund. Po każdej zmianie u dołu ekranu ❽ widzimy, jak dane ustawienia wpływają na prędkość maksymalną i przyśpieszenie wyścigówki oraz jakiemu przeciążeniu będziemy poddawani.

Zmieniamy konfigurację opon



Przed wyścigiem wybieramy opony w zależności od liczby postojów i aktualnych warunków pogodowych. Ustalamy ich zbieżność ❶ i ciśnienie powietrza ❷. Im bardziej miękkie opony, tym lepszą mają przyczepność, ale szybciej się zużywają. Jeśli mniej je pompujemy, wyścigówka lepiej trzyma się drogi, ale osiąga mniejszą prędkość. Staramy się, by po przejechaniu próbnego okrążenia każda część opony ❸ miała podobną temperaturę.

Ostatnie przygotowania



Przed wyścigiem sprawdzamy warunki pogodowe i wyniki konkurentów. Decydujemy, ile postojów ❶ odbywamy w boksie, ile paliwa tankujemy podczas nich na poszczególnych postojach ● i na jakich oponach startujemy ❷.

Ważny moment: początek wyścigu

Początek wyścigu, kiedy rozpędza się 22 kierowców, to najniebezpieczniejszy moment w czasie całych zawodów. Staramy się jak najszybciej przyspieszyć i przesunąć się do przodu o kilka miejsc, jednak nie za wszelką cenę. Na tym etapie najłatwiej o kolizję, która w najlepszym wypadku kończy się stratą cennych sekund. Zwalniamy przede wszystkim przed pierwszym zakrętem, kiedy kierowcy zwykle gwałtownie hamują i zajeżdżają drogę rywalom. Z czasem stawka się rozciąga i wówczas czekamy na dogodny moment do wyprzedzania.



Gonimy liderów



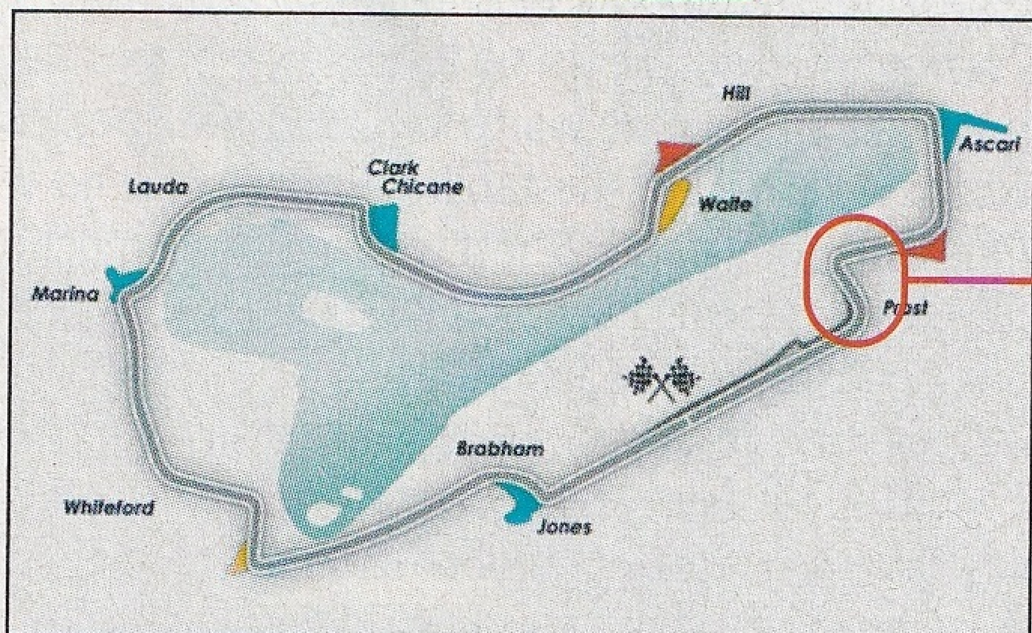
Kiedy wszystkie pojazdy dysponują podobną mocą, wyprzedzanie staje się trudne. Do tego celu najlepiej nadają się końcowe fragmenty długich prostych, na których mniej doświadczeni kierowcy wcześniej naciskają pedały hamulców.

Jeśli idzie nam dobrze, staramy się wyprzedzać przeciwnika od wewnętrznej strony łuku ●, co jednak ułatwia mu zajechanie nam drogi. W idealnych warunkach jedziemy tuż za konkurentem i delikatnie odpuszczamy gaz, trzymając się na ogonie. W ten sposób korzystamy z tunelu aerodynamicznego, który wytwarza wyścigówka jadąca przed nami. **Nasz bolid pokonuje mniejszy opór powietrza – dzięki temu dysponują pewną nadwyżkę mocy.** Teraz w dogodnym momencie dociskamy gaz do deski, w ostatniej chwili wymijamy konkurenta i zajmujemy się następnym rywalem.

F1 2002

PRZEWODNIK

Australia – Albert Park

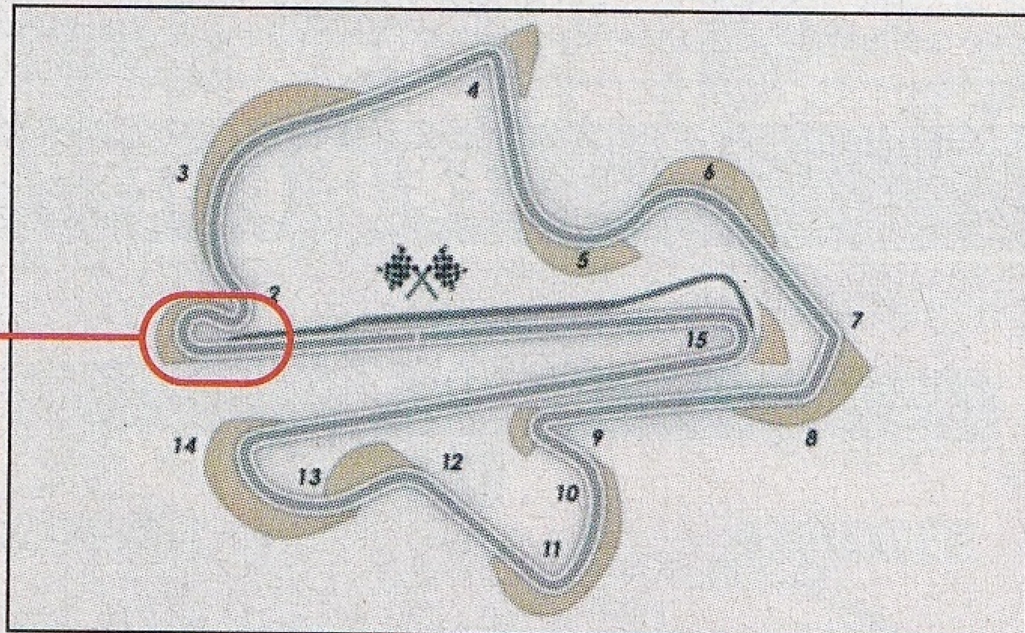


Szybki i trudny tor o wielu łagodnych łukach. Wybudowany w 1996 roku, ma dobrą nawierzchnię, na której nie niszczą się opony.



Najważniejszy fragment toru to dwa zakręty ● przed prostą startową. Od ich pokonania zależy prędkość, do której udaje się nam rozpędzić.

Malezja – Sepang

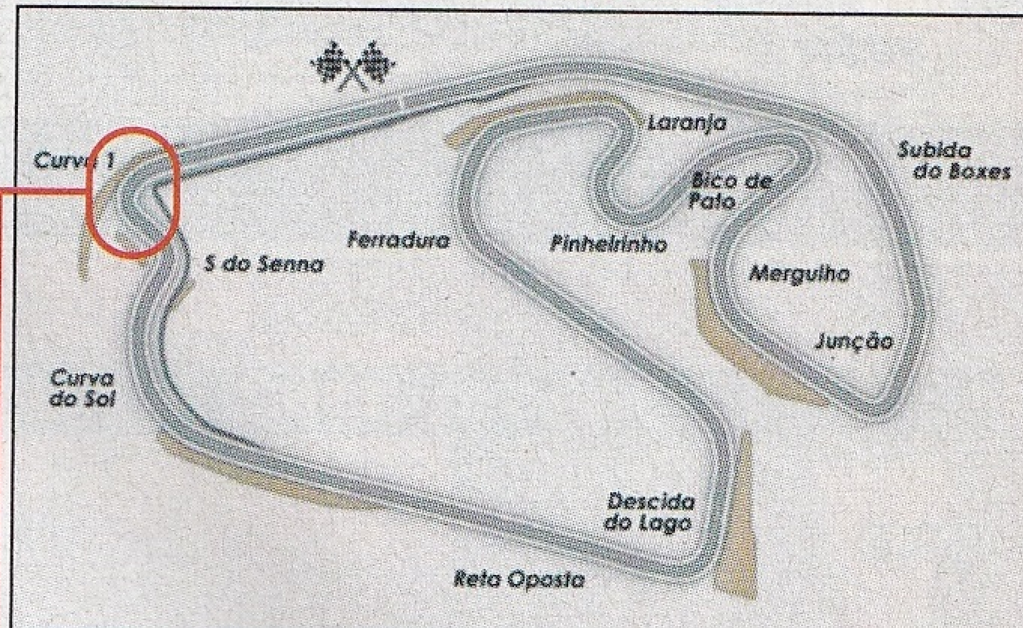


Nowy, malowniczo położony tor – łatwy, o szerokich, długich prostych. Zmniejszamy kąt natarcia spojlerów i obniżamy zawieszenie.

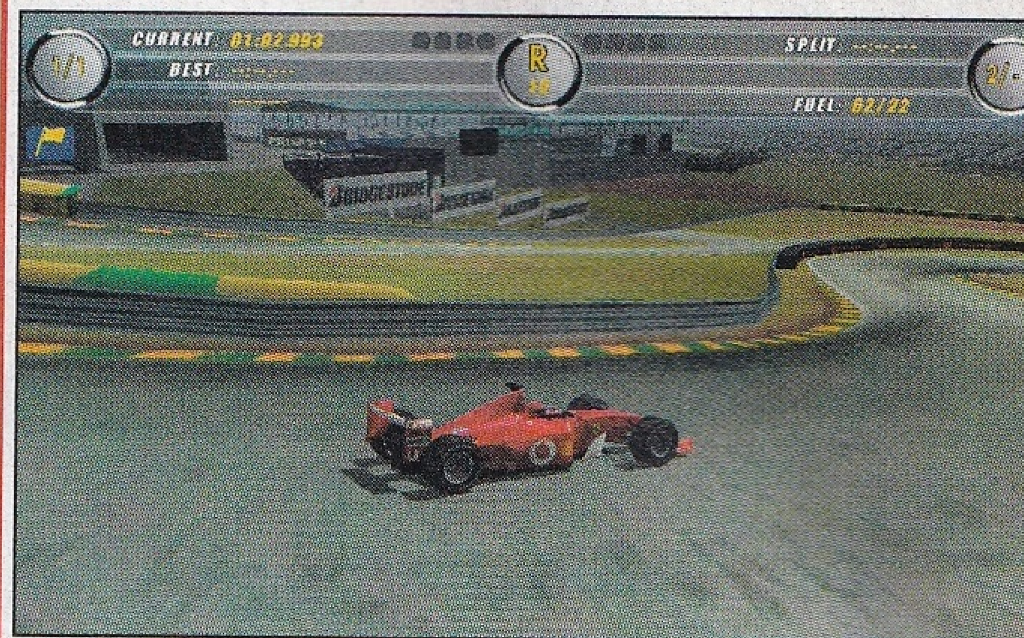


Szczególnie niebezpieczny fragment, zwłaszcza na początku wyścigu, to koniec prostej startowej zakończony ciasną półpętlą ●.

Brazylia – Interlagos

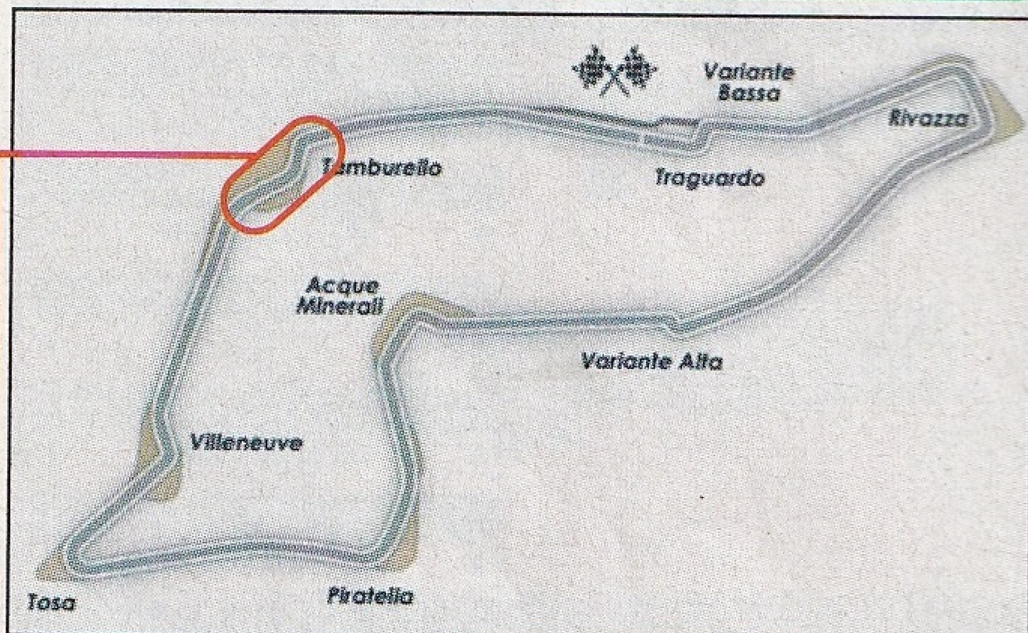


Tor nielubiany przez kierowców z uwagi na wyboistą nawierzchnię. Łagodnie zakręcająca długa prosta zakończona jest niebezpiecznym zakrętem.



Ostry zakręt ● to najlepsze miejsce do wyprzedzania. Na tym torze **GRY** polecają twarde opony, podniesienie spojlerów i zawieszenia.

San Marino – Enzo e Dino Ferrari

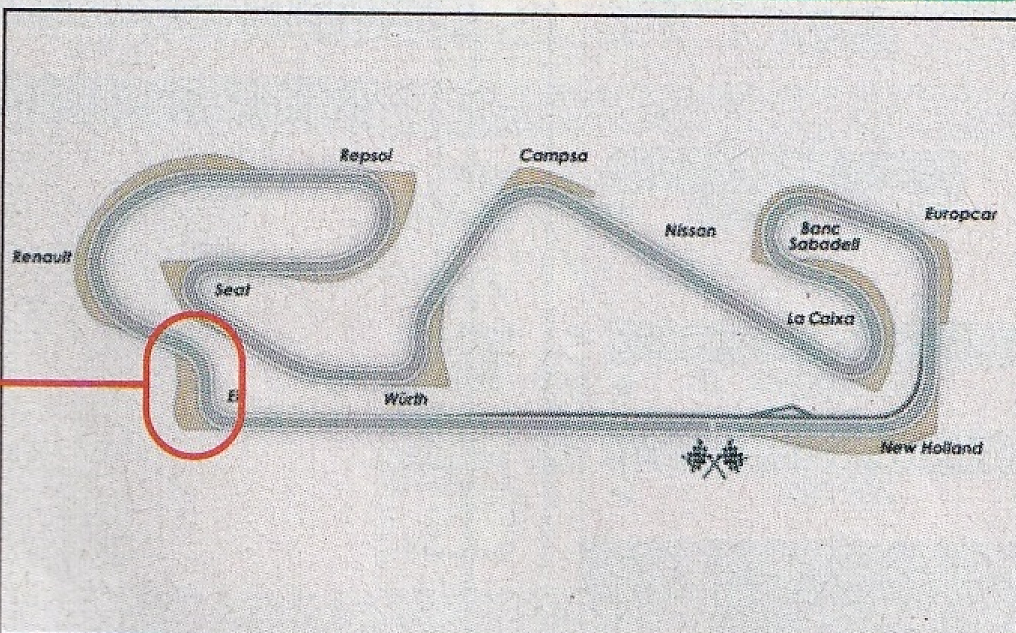


Trudny tor wymagający błyskawicznych reakcji. Po tragicznej śmierci Ayrtona Senny zmodyfikowano najniebezpieczniejszy zakręt ●.



Z uwagi na krętą i szybką trasę konfigurując wyścigówkę, decydujemy się na kompromis pomiędzy prędkością a przyczepnością.

Hiszpania – Circuit de Catalunya

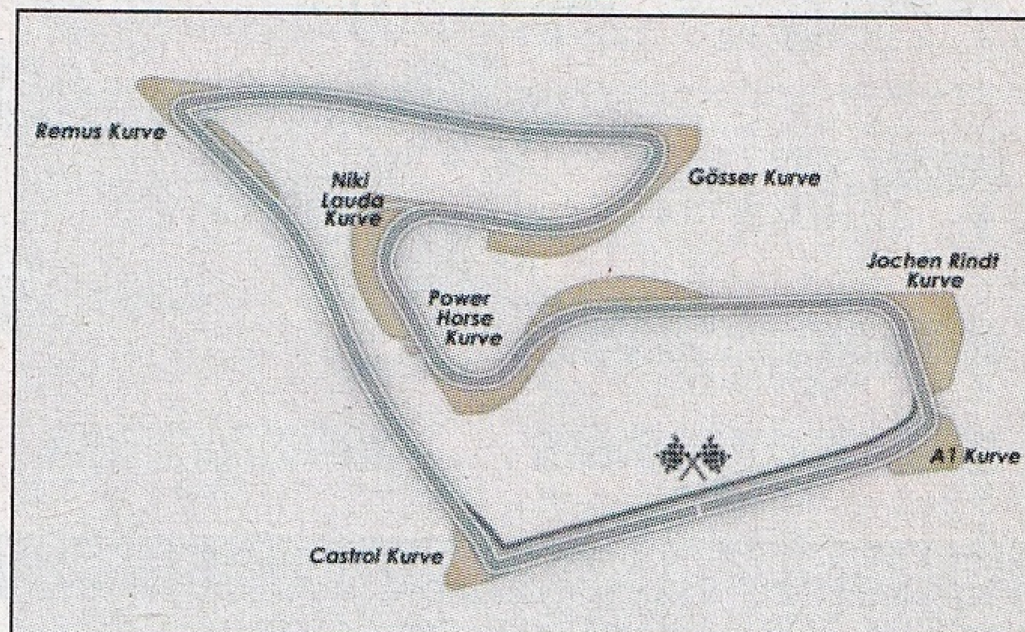


Ten tor ma jedną z najdłuższych prostych startowych. Najważniejszy fragment to zakręt ją poprzedzający – dobre miejsce do wyprzedzania.

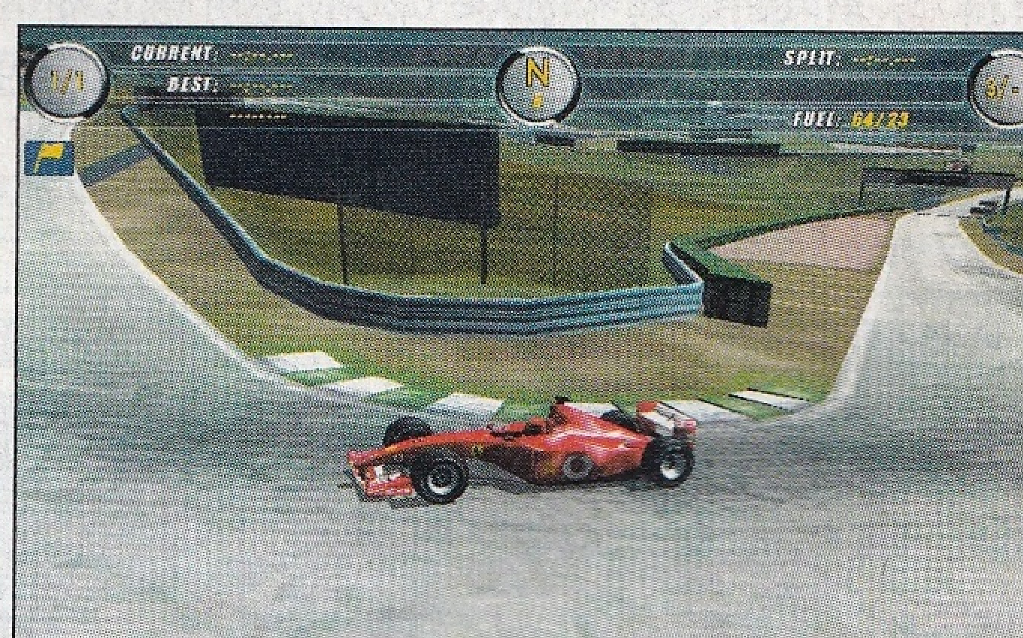


Najtrudniejszy fragment to seria zakrętów o zmiennej krzywiźnie ● na końcu prostej. Przy ostrej jeździe zużywają się nam opony.

Austria – A1-Ring

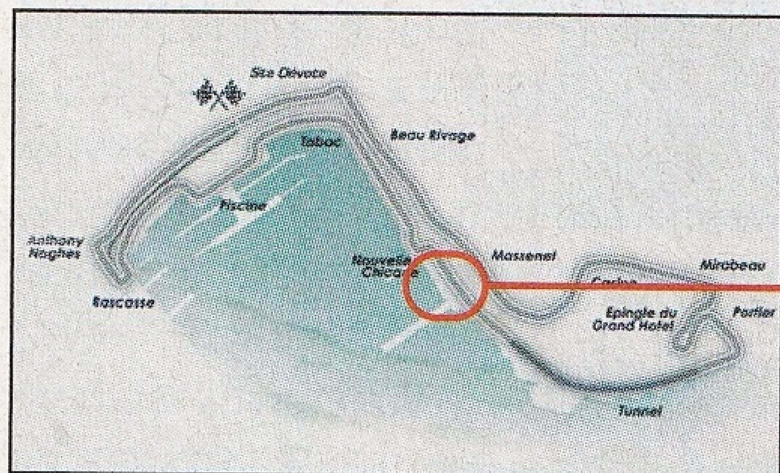


Zdradliwy tor, z powodu krótkich prostych przedzielonych zakrętami. Wyprzedzanie jest niebezpieczne z uwagi na wąski tor i różnice wzniesień.



Na tym torze **GRY** zalecają podwyższenie i zmiękczenie zawieszenia naszego bolidu. Dzięki temu nie odczuwamy wstrząsów.

Monaco – Monte Carlo

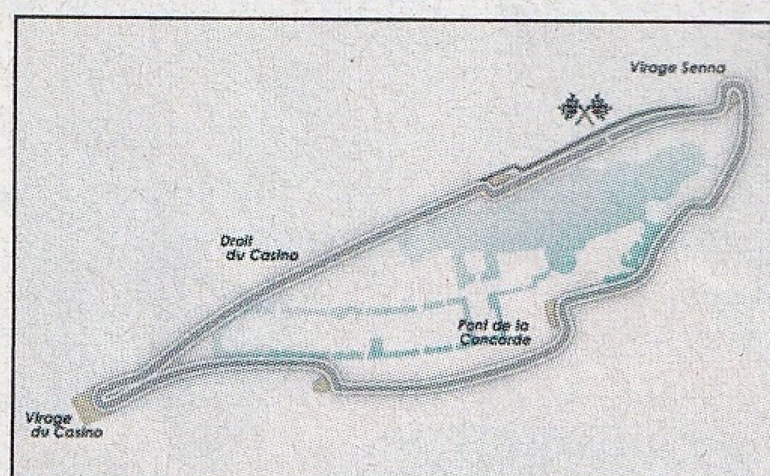


Zwycięstwo na tym torze to wielki sukces. Z uwagi na trudne wyprzedzanie kluczem do sukcesu jest zajęcie jak najlepszej pozycji startowej.



Aby lepiej pokonywać krótkie proste i ostre zakręty, podnosimy spojlery. Dobre miejsce do wyprzedzania to odcinek przed szykaną ●, za tunelem.

Kanada – Gilles Villeneuve

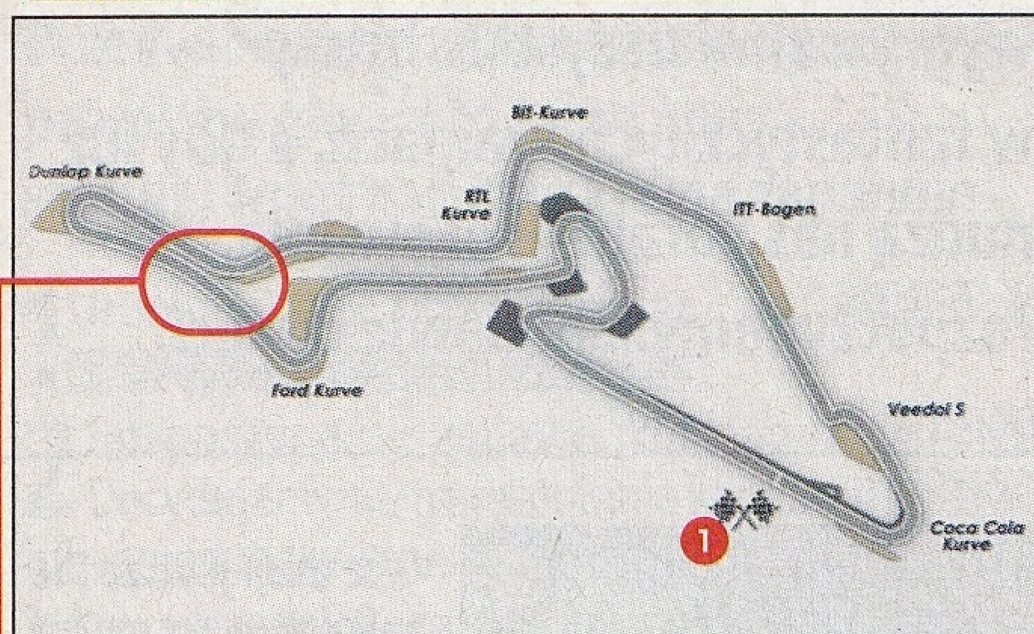


Tor podzielony jest na dwie części. Na końcu prostej startowej rozpoczyna się seria zakrętów, na których wyprzedzanie jest utrudnione.



Druga część tego toru zaczyna się od ciasnej pętli i ciągnie aż do niebezpiecznej szykany poprzedzającej długą prostą startową.

Europa – Nurburgring

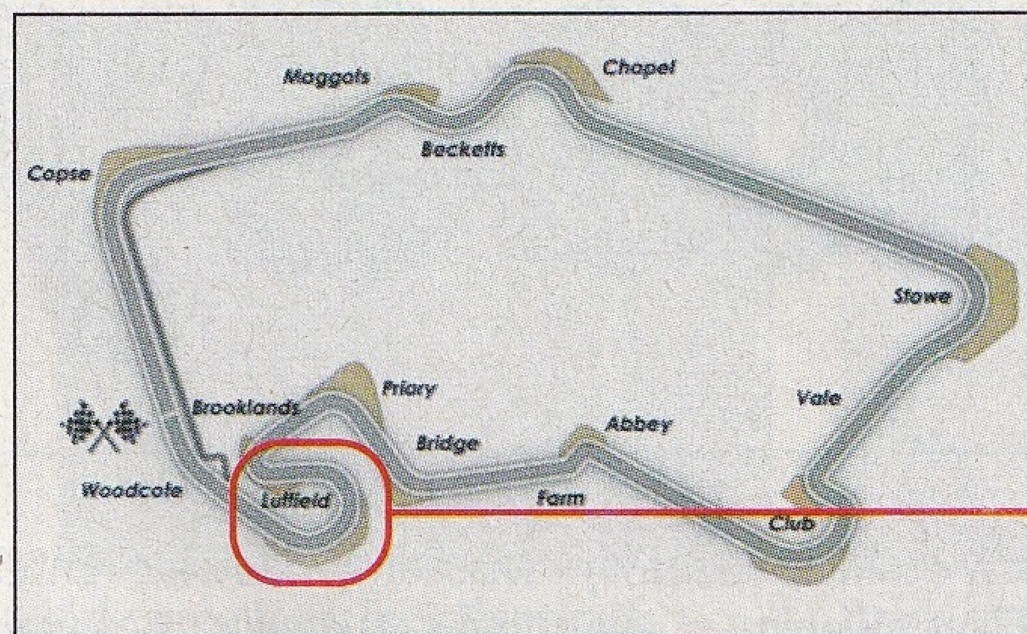


Tor znany z groźnych kolizji. Z uwagi na różnice wysokości i zakręty podnosimy i zmiękczamy zawieszenie naszej wyścigówki.



Najlepsze miejsca do wyprzedzania to łagodne łuki za zakrętami ●. Niebezpiecznym fragmentem jest koniec prostej startowej zakończony łukiem.

Wielka Brytania – Silverstone

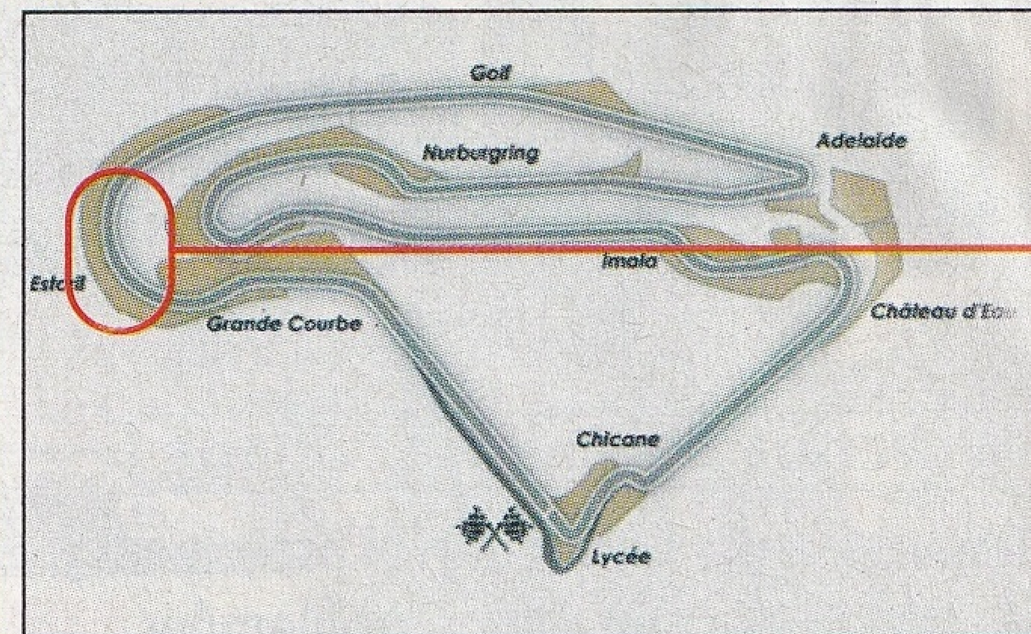


Ten tor ma nierówną nawierzchnię. Przeplatane proste z szybkimi zakrętami wymagają sztywnego zawieszenia i podniesienia spojlerów.

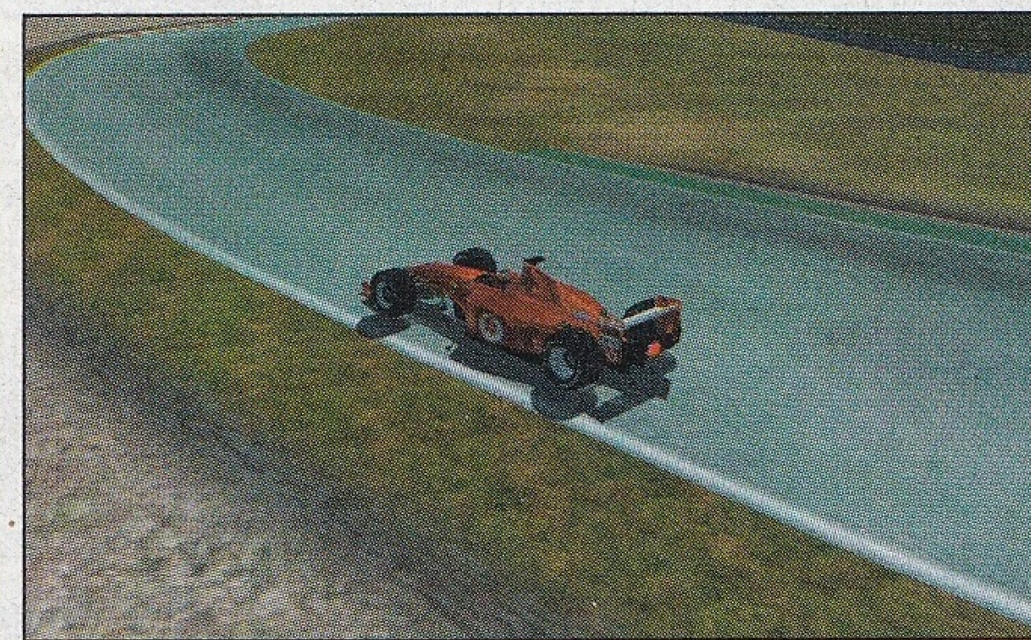


Ważny odcinek to pętla przed prostą startową ●. Jeśli agresywnie ją pokonujemy, zdzieramy opony, ale zdobywamy cenne ułamki sekund.

Francja – Magny-Cours

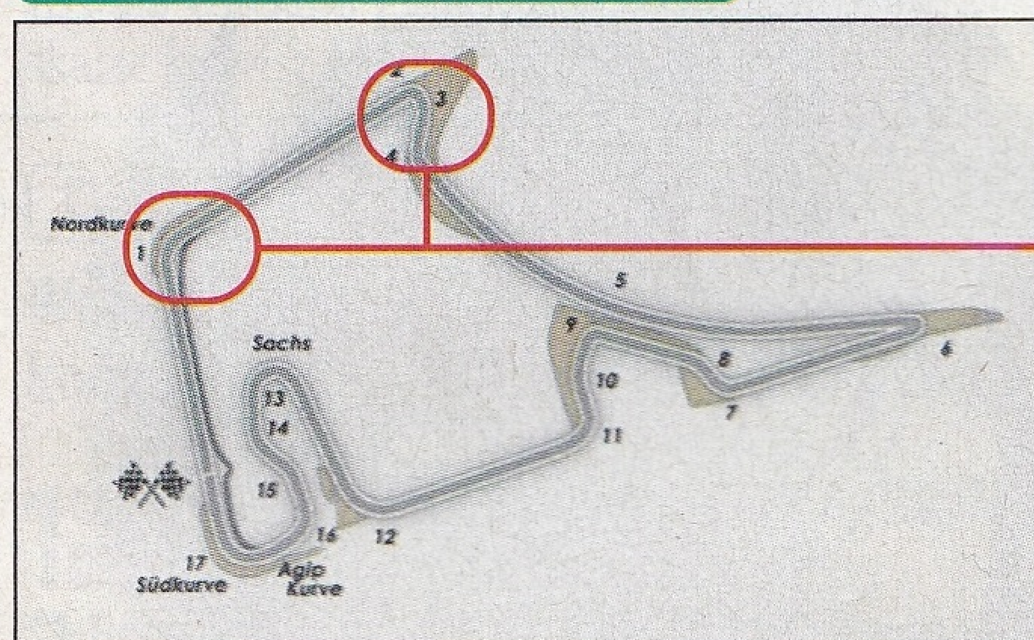


Kręty, widowiskowy tor i dużo miejsc do wyprzedzania. Największe problemy sprawia nierówna nawierzchnia i mała szerokość toru.



Strategiczne miejsce to łagodny łuk ● zakończony długą prostą. Dogodnym miejscem do wyprzedzania jest szykana tuż przed prostą startową.

Niemcy – Hockenheim

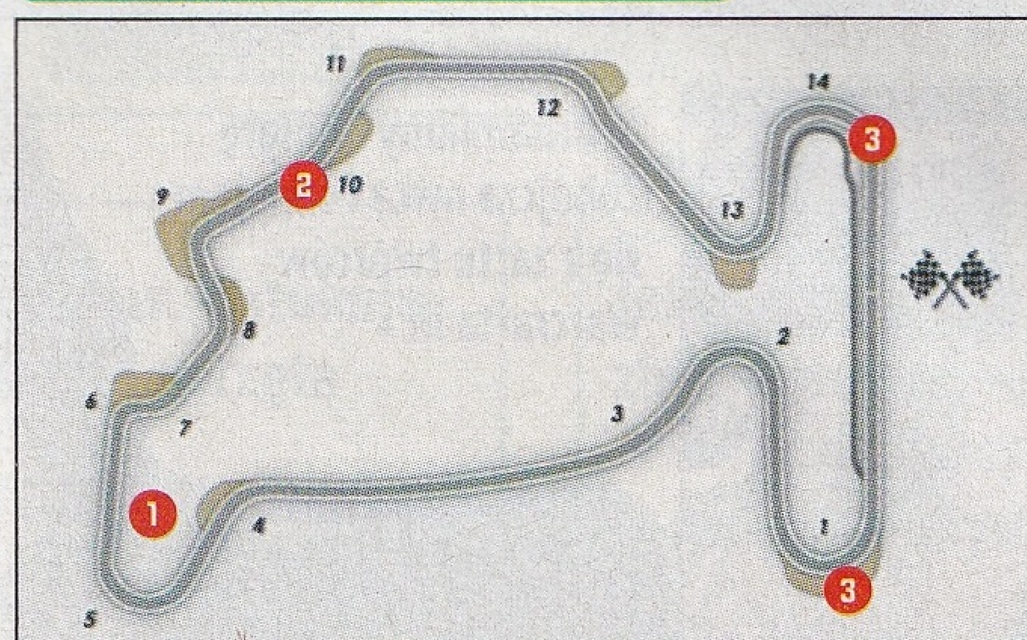


Po przeróbkach ten tor stracił wiele uroku. Pozbawiony szykan jest prosty technicznie, a zwycięstwo zależy od osiągnięcia dużej prędkości.



Najważniejszy fragment to dwa zakręty ●, po przejechaniu których osiągamy maksymalną prędkość, aby wyprzedzić rywali.

Węgry – Hungaroring

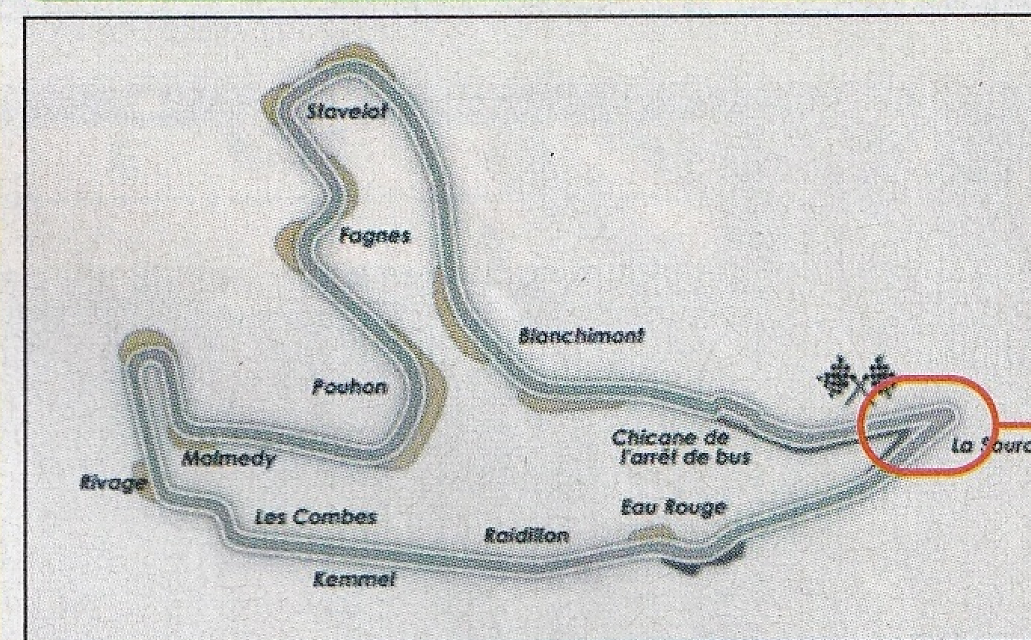


Ten tor to pożeracz opon, więc stosujemy twarde gumy. Z uwagi na kręte zakręty i niewielką prędkość podnosimy spojlery i zawieszenie.

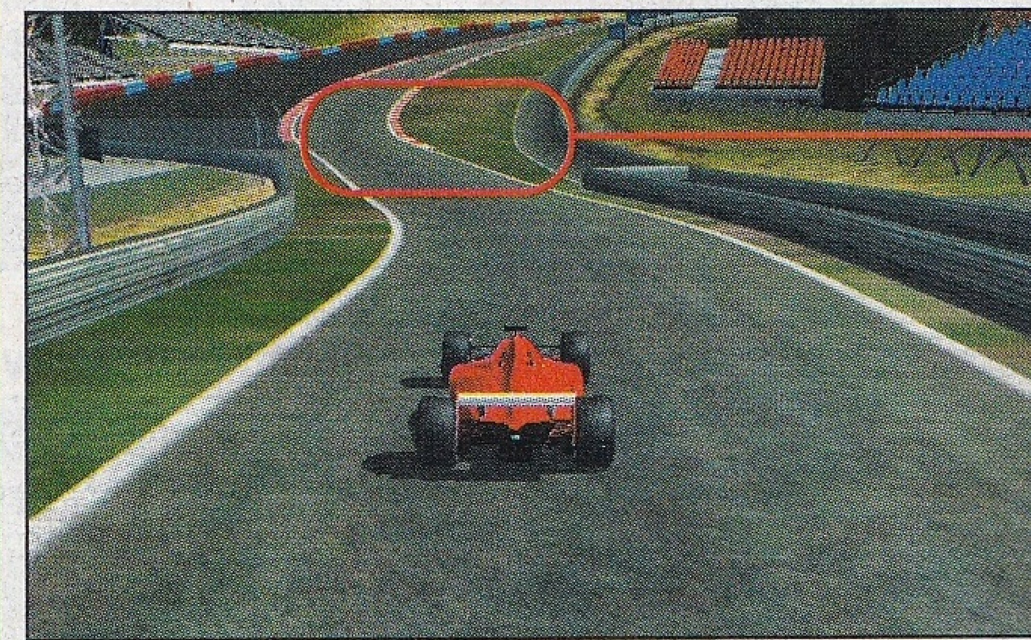


Najtrudniejsze fragmenty tego toru to seria zakrętów ❶ i ❷ oraz niebezpieczne owale przed i za krótką prostą startową ❸.

Belgia – Spa-Francorchamps

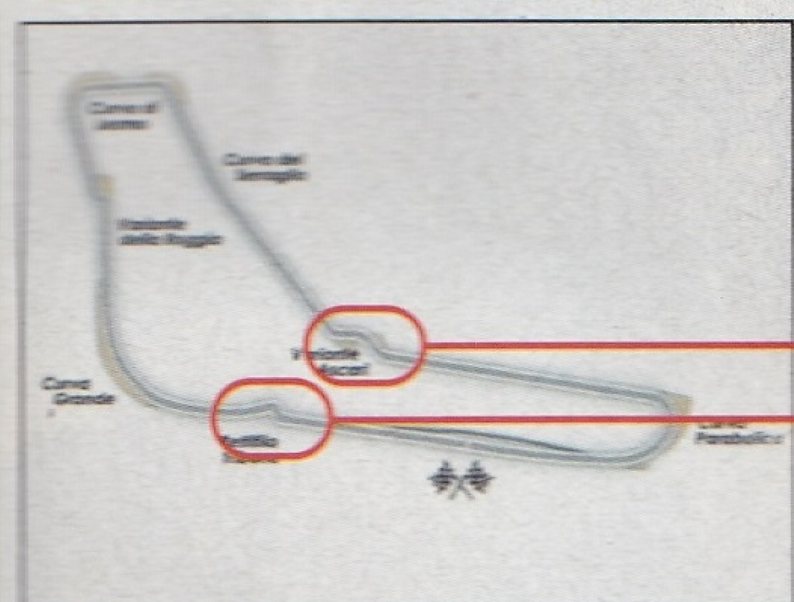


Najdłuższy, najbardziej malowniczo położony i piekielnie trudny tor. Szczególnie niebezpieczny jest pierwszy zakręt ● zaraz po starcie.



Bolid ustawiamy w taki sposób, aby pokonać zakręt, nie zdejmując nogi z gazu. Przed końcem okrążenia uważamy na niebezpieczną szykanę ●.

Włochy – Monza

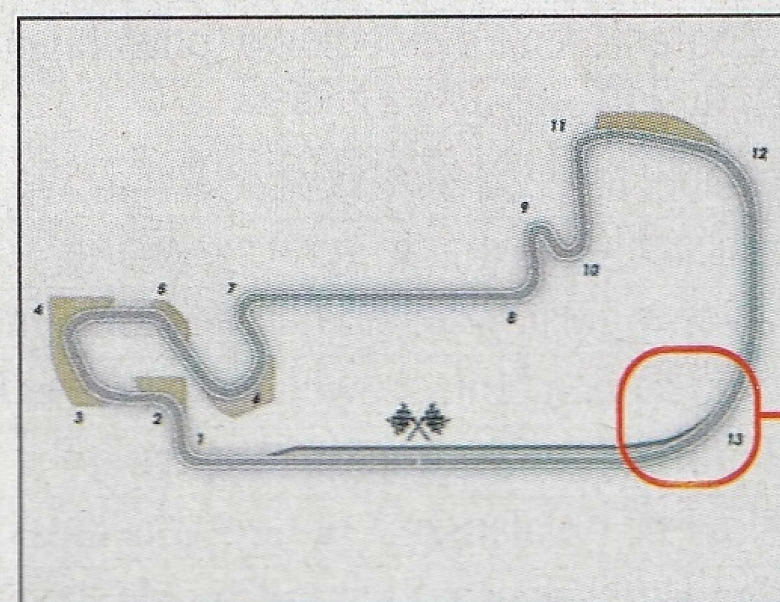


Szybki, prosty tor podzielony niebezpiecznymi szykanami ●. Osiągnięcie sukcesu zapewnia hamowanie tuż przed serią zakrętów.



Najlepszy czas osiągamy, obniżając spojlery i usztywniając zawieszenie. Z ostatniego zakrętu wychodzimy jak najszybciej na prostą startową.

USA – Indianapolis



Ten tor niedawno został przebudowany. Z uwagi na różnorodny kolor asfaltu często skręcamy w niewłaściwym miejscu i omijamy zakręt.



Poza łagodnym łukiem ● pokonujemy ciasne zakręty, więc przed wyścigiem usztywniamy zawieszenie i ustawiamy spojlery neutralnie.

Tajne kody

Dzięki tajnym sztuczkom GIER wygrywamy wszystkie bitwy w fantastycznych krainach, a gdy już nudzą nas batalie i rokowania, rozpoczynamy... hodowlę owiec!

Warcraft III: Reign of Chaos

Demony to dla ludzi potężni przeciwnicy, ale jak się okazuje, sporo problemów sprawiają im też... zabójcze owce

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Warcraft III, Warcraft III, a następnie na Jeden gracz.

2 Rozpoczynamy zabawę w trybie Kampania lub rozgrywamy pojedynczy scenariusz, wybierając Własna gra. Wcześniejszą rozgrywkę kontynuujemy, klikając na Wczytaj zapisaną grę.

3 W trakcie zabawy wciskamy klawisz Enter i w okienku ● wpisujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w tabelce poniżej. Wpis zatwierdzamy, wciskając Enter.

4 Z lewej strony ekranu pojawia się w napis Oszustwa dostępne!. To znak, że nasza tajna sztuczka została wpisana poprawnie.

Gramy w Zabójczą owcę

Twórcy Warcrafta to żartownisie. Przygotowali dla nas dodatkową zabawę ukrytą wśród scenariuszy do gry.







Cele misji jeszcze nie zniknęły ●, a my już odnieśliśmy zwycięstwo. Kod **allyourbasearebelongtous** działa błyskawicznie

5 Uruchamiamy grę Warcraft III tak jak opisano to w punkcie 1, a następnie wybieramy tryb rozgrywki, klikając na Własna gra.

6 Na liście po lewej stronie ekranu klikamy dwukrotnie na pozycję ●. Następnie wczytujemy plik Zabójcza Owca.

7 Gramy w zabawną zręcznościówkę Zabójcza owca. Unikamy złych stworów i ratujemy uciekające kobiety. Wciskamy klawisze 5 i U, aby przesuwać bohatera. Gdy naciskamy klawisz Esc, uaktywniamy specjalne zagrania.



Uruchamiamy minigrę Zabójcza owca i śmiejemy się z żartu twórców Warcrafta III

Poniższe kody wpisujemy po wciśnięciu klawisza Enter

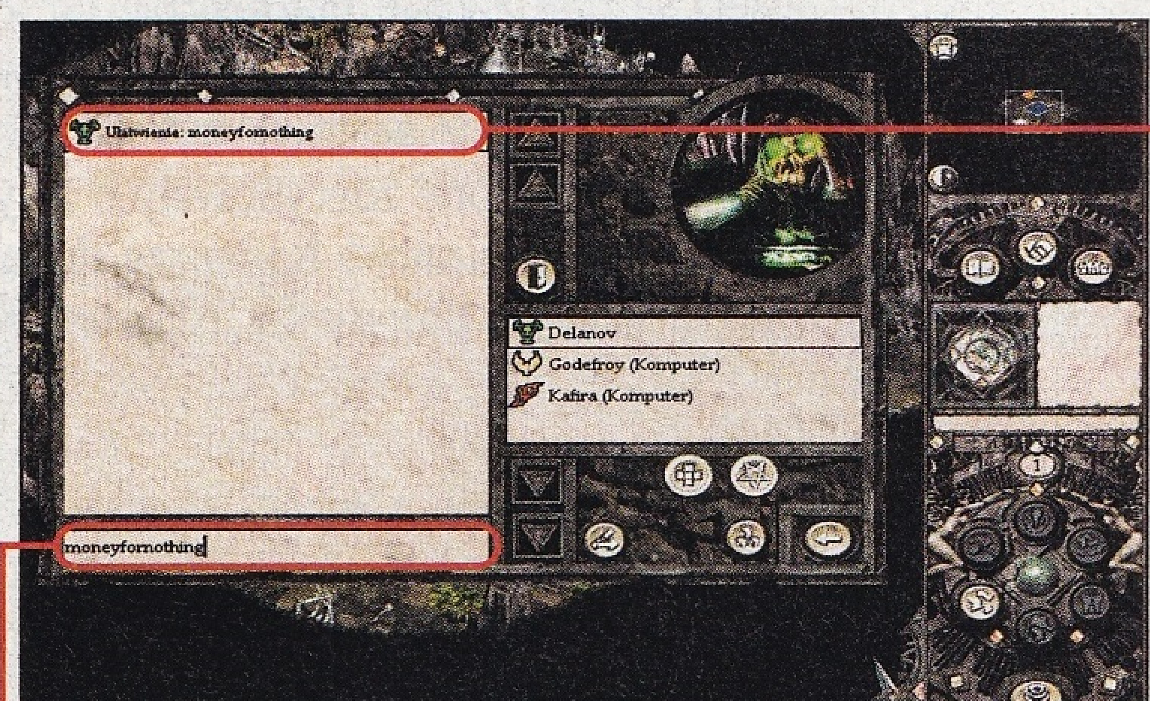
kod	działanie
keysersoze X	zdobywamy X sztuk złota, na przykład: **keyseroze 1000** daje 1000 złota
allyourbasearebelongtous	wygrywamy aktualną misję
leafittome X	zdobywamy X sztuk drewna, na przykład: **leafittome 1000** daje 1000 złota
somebodysetusupthebomb	przegrywamy aktualną misję
warpten	budynki powstają błyskawicznie, jednostki szkolą się bardzo szybko
riseandshine	gra toczy się w dzień
greedisgood X	zdobywamy X sztuk złota i drewna, na przykład: **greedisgood 1000**
lightsout	zmieniamy porę dnia na noc
pointbreak	znosimy ograniczenie żywieniowe (powołujemy więcej jednostek)
iseedeadpeople	odkrywamy całą mapę
strengthandhonor	przegrywamy misję, ale wciąż dowodzimy wojskiem
whoisjohngalt	wynalazki są błyskawicznie opracowywane
sharpandshiny	podwyższamy poziom badań nad ulepszeniami
synergy	wyłączamy ograniczenie rozwoju nałożone w kampanii
thereisnospoon	mamy ogromne zapasy energii magicznej
motherland human X	przenosimy się na planszę X w kampanii ludzi (X to liczba od 1 do 12)
motherland undead X	przenosimy się na planszę X w kampanii nieumarłych (X to liczba od 1 do 10)
motherland orc X	przenosimy się na planszę X w kampanii orków (X to liczba od 1 do 10)
motherland nightelf X	przenosimy się na planszę X w kampanii nocnych elfów (X to liczba od 1 do 8)
whosyourdaddy	nasi żołnierze są nieśmiertelni i jednym ciosem zabijają wrogów

Disciples II: Mroczne proroctwo

Przedwieczna przepowiednia mrocznych proroków głosi: kto tajne kody GIER stosuje, wnet nad całą krainą zapanuje

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Strategy First, Disciples 2, Disciples 2.

2 Rozpoczynamy zabawę, klikając na JEDEN GRACZ. Decydujemy się na rozegranie kampanii (NOWA SAGA) lub pojedynczy scenariusz (NOWA MISJA). Jeśli wczytujemy wcześniej zapisaną rozgrywkę, wybieramy: WCZYTAJ SAGĘ lub WCZYTAJ MISJĘ.

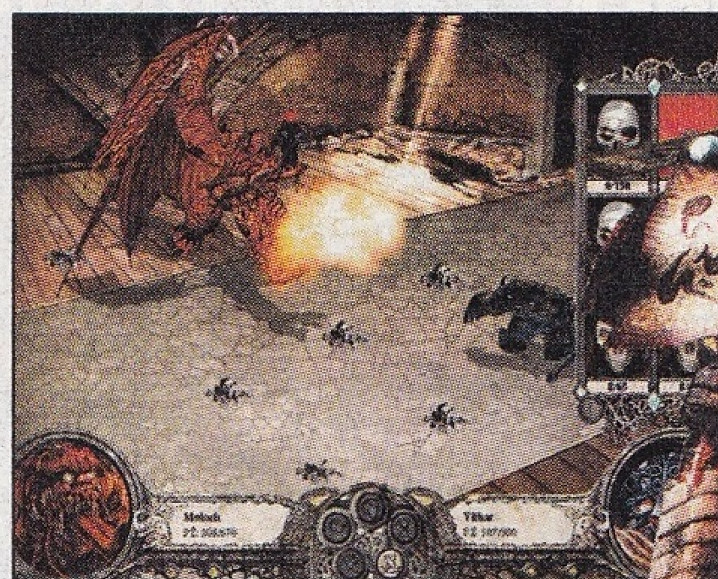


3 W trakcie zabawy wciskamy klawisz Enter i w pojawiającym się okienku ● wpisujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w tabelce obok. Zapis zatwierdzamy, wciskając Enter.

4 Nasz wpis pojawia się w górnym okienku poprzedzony napisem: ułatwienie ●. To znak że sztuczka została wpisana poprawnie. Wracamy do zabawy, wciskając klawisz esc.



Gdy wpisujemy invisibletouch nasza armia staje się niewidzialna



Dzięki sztuczkom GIER zdobywamy nawet stolicę wroga

Kody wpisujemy, wciskając w trakcie zabawy klawisz Enter

kod	działanie
moneyfornothing	nasze zasoby złota i energii magicznej rosną do 9999
anotherbrickinthewall	rozbudowujemy miasto po raz kolejny w tej samej turze
wearethechampions	wygrywamy aktualny scenariusz
loser	przegrywamy aktualny scenariusz
help!	uzdrawiamy żołnierzy (nie dotyczy obrońców miast)
lifeisacarnival	martwi żołnierze wracają do życia (nie dotyczy obrońców miast)
stairwaytoheaven	żołnierze i dowódcy awansują o jeden poziom
jump	rośnie doświadczenie wszystkich żołnierzy (brakuje im punktu do awansu)
borntorun	dowódcy odzyskują pełną pulę punktów ruchu
invisibletouch	nasze jednostki są niewidoczne dla wroga (działa na nie czar niewidzialność)
herecomesthesun	usuwamy mgłę wojny zakrywającą mapę
paintitblack	przywracamy mgłę wojny zakrywającą mapę
allalongthewatchtower	znamy siły rywali, tak jakbyśmy mieli tam szpiegów
givepeaceachance	łączą nas pokojowe stosunki ze wszystkimi rywalami
cometogether	łączy nas sojusz ze wszystkimi rywalami

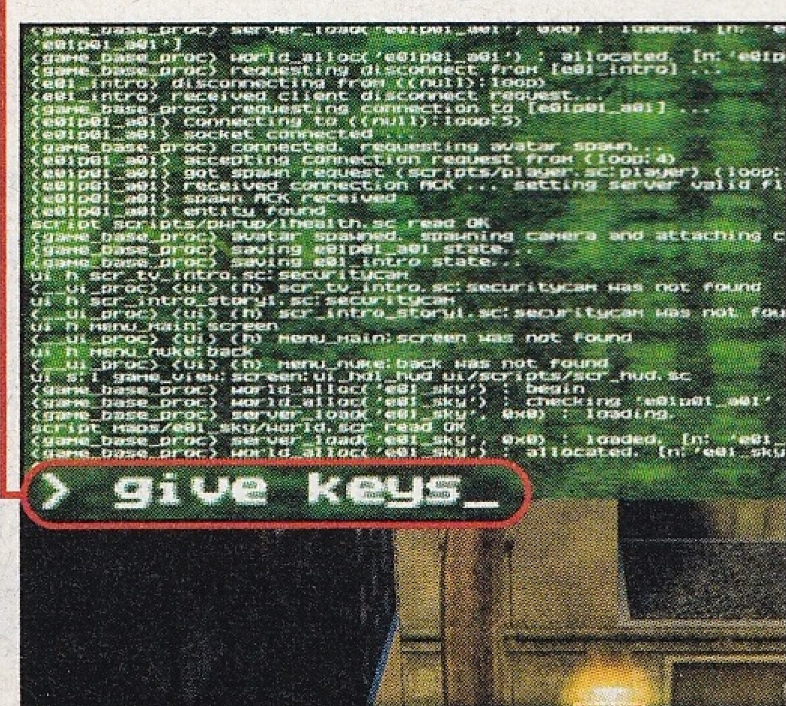
Duke Nukem: Manhattan Project

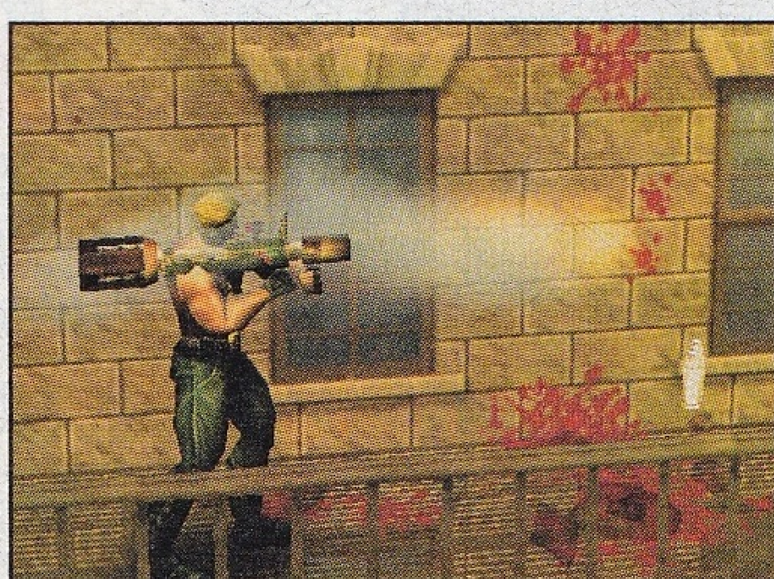
Wobec kosmitów i mutantów Duke nie zna skrupułów. Wstukuje kody i przepędza najeźdźców atakujących piękne dziewczęta

1 Uruchamiamy grę, klikając po kolei na Start, Programy, Duke Nukem - Manhattan Project, Duke Nukem - Manhattan Project.

2 Rozpoczynamy nową przygodę, klikając na NOWA GRA lub kontynuujemy wcześniejszą rozgrywkę klikając na WCZYTAJ GRĘ.

3 W trakcie zabawy wciskamy klawisz ~ (na lewo od klawisza 1) i w oknie poleceń wpisujemy jeden z kodów ● podanych w poniższej tabelce. Zapis zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter. Aby zamknąć okno poleceń i powrócić do gry, wciskamy powtórnie klawisz ~.





Wyrzutnia rakiet to wspaniała zabawka. Dzięki kodowi give all mamy ją od razu

Kody wpisujemy w trakcie gry po wciśnięciu klawisza ~

kod	działanie
give ammo	zdobywamy zapas wszystkich rodzajów amunicji
give health	zdobywamy 100 punktów ego
give keys	zdobywamy klucze magnetyczne
give bomb	komputer uznaje, że uwolniliśmy dziewczynę
give all	zdobywamy bronie, ego, klucze i uwalniamy dziewczynę
toggle g_p_god	jesteśmy nieśmiertelni
give secret	odkrywamy sekret (liczy się jedynie do statystyk)
give nuke	zdobywamy 10 znaczków nuke
give jetpack	zdobywamy plecak rakietowy
give forcefield	zdobywamy pole siłowe
camera camera	tracimy kontrolę nad bohaterem, ale sterujemy kamerą
camera player	usuwa efekt poprzedniego kodu

Cultures 2

Jeśli świat tej gry jest dla nas zbyt kolorowy, wpisujemy kody GIER i oglądamy go w spokojniejszych odcieniach

1 Uruchamiamy grę, wybierając kolejno Start, Programy, JoWood, Cultures2, Cultures 2 - Bramy Asgardu.

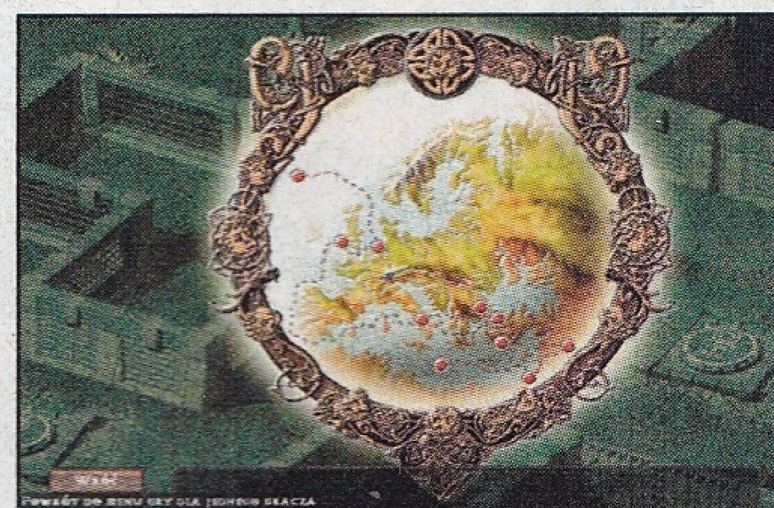
2 Klikamy na JEDEN GRACZ i wybieramy kampanię (KAMPANIA), pojedynczą grę (MISJE) lub wczytujemy zapisany stan gry (WCZYTAJ GRĘ).

3 W trakcie zabawy wstukujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w tabeli numer 1.

Błyskawiczna kampania

4 Uruchamiamy grę tak jak opisano to w punkcie 1, następnie klikamy na JEDEN GRACZ, a potem wybieramy opcję KAMPANIA.

5 Gdy ukazuje się mapka kampanii, wpisujemy jeden z kodów podanych w tabeli numer 2. W ten sposób uzyskujemy dostęp do wybranego etapu rozgrywki.



Gry wpisujemy wszystkie kody map, mamy dostęp do dowolnego etapu gry

Tabela 1. Te kody wstukujemy w trakcie zabawy

kod	działanie
funexplore	poznajemy całą mapę
funcolors	zmieniamy kolory (czterokrotne wpisanie przywraca normalne barwy)
funlarry	przez chwilę słuchamy przyspieszonych odgłosów otoczenia
funouttake	słuchamy dodatkowych głosów otoczenia

Tabela 2. Te kody wstukujemy przy otwartej mapie kampanii

kod	działanie
ohodin	zdobywamy dostęp do etapu Normandia
zanzarah	zdobywamy dostęp do etapu Anglia
amy	zdobywamy dostęp do etapu Italia
hadschi	zdobywamy dostęp do etapu Miklagard
habspass	zdobywamy dostęp do etapu Straż Waregów
svenkommt	zdobywamy dostęp do etapu Wojna o Bizancjum
gothicrules	zdobywamy dostęp do etapu Aleksandria
regengott	zdobywamy dostęp do etapu Bagdad
schattenfee	zdobywamy dostęp do etapu Mur Wigrid

Gry w supermarketach: trafiają się okazje, ale uważajmy na zakupach

Nie wszystko i nie tanio

Gazetki reklamowe supermarketów kuszą nas niskimi cenami i dużym wyborem gier. GRY postanowiły zweryfikować te obietnice i przetestowały sklepy należące do dużych sieci. Jak się okazuje, niekiedy trafiamy w nich na atrakcyjne oferty, ale zbyt często ceny są wysokie, a wybór marny

Na szczycie naszego zestawienia znalazły się dwie sieci handlowe specjalizujące się w sprzedaży gier i multimediów: Media Markt i Empik. Obie mają szeroką ofertę składającą się zarówno z hitów, jak i ze starszych gier, zaś ich obsługa z chęcią doradza przy zakupie i sprawnie odpowiada na pytania o szczegóły techniczne.

O przewadze Media Marktu zadecydowały ceny nowości. W sklepach tej sieci są one zwykle nieznacznie niższe od tych, które proponują polscy wydawcy. Czasem jest to zaledwie kilkadziesiąt groszy, ale to one zdecydowały o zwycięstwie (patrz ramka **Najlepsze sklepy toczą zacięty pojedynek na grosze**). Na niższą notę Empiku wpłynął także fakt, że GRY uśredniły oceny z różnych punktów tej sieci, a wśród salonów Empiku obok pałaców gier są też małe stoiska o ubogiej ofercie przy punktach sprzedaży książek, czasopism i płyt.

Dalszą część stawki zajmują typowe hipermarkety, w których wydzielono osobne stoiska z grami. Ich oferty prezentują się przeciętnie, podobnie jak wiedza personelu. Na półkach obok sporej liczby starszych tytułów pojawia się jedynie kilka najnowszych hitów.

Na końcu zestawienia uplasowały się supermarkety sprzedające głównie produkty spożywcze i przemysłowe. Gry stanowią w nich jedynie dodatek do innego asortymentu, więc na półkach znajdujemy tylko starsze tytuły.

DROŻEJ NIŻ ZWYKLE

Większość produktów w hipermarkecie kupujemy taniej. Niestety w wypadku gier komputerowych na ogół się to nie sprawdza. W trakcie testu GRY stwierdziły, że w większości wielkich sklepów ceny gier są takie same jak sugerowane

Kupowanie gier w supermarkecie jest jak loteria: czasami znajdujemy atrakcyjne oferty, kiedy indziej przepłacamy

Tak testowały GRY

Sieci supermarketów testowaliśmy, stosując ścisłe i konkretne kryteria. Dzięki temu wszystkie biorące udział w naszym teście sklepy zostały ocenione wnikliwie i obiektywnie

W teście znalazły się największe sieci supermarketów, które sprzedają gry komputerowe. Przetestowaliśmy więc zarówno sklepy specjalizujące się w multimediach, jak i hipermarkety oferujące różne produkty. W zestawieniu znalazły się też Hypernova, Albert i Jumbo, choć nie wszystkie sklepy tych sieci sprzedają gry komputerowe.

W teście braliśmy pod uwagę nawet placówki, w których ofercie znajduje się zaledwie po kilka gier. Jeśli oferta danej sieci supermarketów była podobna, ale w trakcie testów pojawiały się rozbieżności w ocenie danej kategorii, podawaliśmy średnie noty z kilku placówek sklepowych rozrzuconych po całej Polsce.

Na wynik złożyła się ocena oferty, cen i obsługi: pomocy oraz informacji na miejscu, przez telefon i w internecie. Oto zasady przyznawania ocen.

OFERTA SKLEPU

Sprawdzaliśmy, jak dużo gier znajduje się na półkach. Największy wpływ na ocenę miała liczba tytułów oraz liczba nowości. Najwyższą notę przyznawaliśmy jedynie wtedy, gdy na półkach zobaczyliśmy przynajmniej kilka gier wydanych w ciągu ostatnich dwóch miesięcy.

Oceniając dostępność towaru, badaliśmy, czy łatwo jest odnaleźć dział z grami i czy mamy swobodę w przeglądaniu oferty. Grzebanie w koszu,

NAJLEPSZE SKLEPY TOCZĄ ZACIĘTY POJEDYNEK NA GROSZE

O zwycięstwie sieci Media Markt w naszym teście zadecydowały niewielkie różnice w cenach nowości. Niekiedy wynoszą one zaledwie kilkadziesiąt groszy! Oto porównanie cen siedmiu gier wybranych spośród przebojów 2002 roku. Oferty pochodzą z dwóch położonych blisko siebie sklepów sieci Media Markt oraz Empik.

Tytuł gry	Cena wydawcy	Cena w Media Markcie	Cena w Empiku
Warcraft III	129,90	111	129,90
Age of Wonders II	69	64,90	69
Duke Nukem: Manhattan Project	79	77	79
Disciples II: Mroczne proroctwo	99,90	99	99,90
Heroes of Might and Magic IV	99,90	99	99,90
Grand Theft Auto III	99	99	99
Warlords: Battlecry II	69,90	64,99	64,90



Sprawdzaliśmy, czy stoiska z grami są odpowiednio oznaczone i czy łatwo do nich trafić

przez polskich wydawców. Co gorsza, czasem cena w supermarkecie przewyższa tę, którą umieścił na opakowaniu wydawca. Na przykład grę fabularną Pool of Radiance II kilka sklepów sprzedaje za 129 złotych, mimo że cena na pudełku to 99 złotych! Leclerc za Warcrafta III chce 139 złotych, czyli o dziesięć złotych więcej niż wydawca. Oczywiście znaleźliśmy również gry o cenach niższych od sugerowanych, ale z wyjątkiem promocji i oferty sklepów Media Markt obniżki dotyczyły niemal zawsze starszych gier.

ZABYTKOWE CENY

Kupując w supermarketach, ryzykujemy, że natkniemy się na starszą grę w cenie sprzed kilku miesięcy. Tempo ukazywania się nowych tytułów sprawia, że gry szybko tracą atrakcyjność. Wydawcy obniżają więc ceny i szybko oferują starsze przeboje w tanich seriach. Tymczasem supermarkety zdają się tego nie zauważać. Atlantis II w sklepie Tesco na jednej półce kosztuje 49 złotych, a na drugiej (w wydaniu eXtra klasyka) tylko 29,90 złotych. Inny przykład to gra The Settlers IV sprzedawana przez Géanta za 99 złotych. Kupując ją w zestawie z dodatkowymi misjami, płacimy za całość... 69 złotych.

W ofercie supermarketów są gry, które ukazały się już jako dodatki do czasopism. Pełną wersję Hype'a i Theocracy **GRY** dołączyły w pierwszej połowie roku, tymczasem kilka sklepów nadal żąda za nie odpowiednio 49 i 25 złotych.

UWAGA NA PUŁAPKI

By nie przepłacać, sprawdzajmy ceny na półkach. Zdarza się, że wywieszki są pomieszane, a pudełka stoją w niewłaściwych miejscach. Prowadzi to do niespodzianek przy kasie, gdy okazuje się, że ostateczna cena gry jest wyższa niż cena na półce. Na przykład hipermarket Tesco oferuje starsze gry w cenach 19,90 i 9,90 złotych. Jednak niemal połowa gier wyciągniętych przez **GRY** z kosza oznaczonego jako tańszy kosztowała 19,90. Gdy przy kasie wychwytujemy pomyłkę i dochodzimy naszych praw, zwykle sprzedawca usprawiedliwia się, że to pewnie któryś z klientów odłożył towar do niewłaściwego kosza. To jednak wina sklepu, bo często kosze stoją tuż obok siebie.

WARTO DZWONIĆ

Przed wyprawą do supermarketu w poszukiwaniu gry warto dowiedzieć się, czy dany sklep ją sprzedaje. **GRY** sprawdzały ofertę bez wychodzenia z domu. Przetestowaliśmy serwis WWW i telefoniczny. Niestety na stronach internetowych supermarketów zwykle brak listy sprzedawanych gier. Tylko czasem udało nam się poznać ceny wybranych tytułów.

Znacznie lepiej wypadł test serwisów telefonicznych. W większości wypadków poznaliśmy przez telefon cenę wybranej gry. Pozytywnie wyróżnił się hipermarket Tesco, gdzie na pytanie o grę The Settlers otrzymaliśmy wyczerpującą informację o wszystkich dostępnych częściach gry i dodatkach.

SPRAWDZAJMY CENY

Szukając cierpliwie, zwykle znajdujemy grę komputerową za niższą sumę. Jednak aby trafić na dobrą ofertę, powinniśmy orientować się w aktualnych cenach. W przeciwnym wypadku może się zdarzyć, że przepłacimy za poszukiwany tytuł. Sieci supermarketów wyspecjalizowanych w sprzedaży multimediów to dobre miejsce dla tych, którzy szukają profesjonalnej porady, choć nawet w nich zdarzało się nam usłyszeć nieprawdziwą informację na temat poszukiwanej gry.

do którego bezładnie wrzucono pudełka z grami, jest niewygodne i czasochłonne. Także za bałagan panujący na półkach wystawialiśmy sklepowi gorszą ocenę.

WYSOKOŚĆ CEN

Ceny wybranych gier porównywaliśmy z cenami sugerowanymi przez polskich wydawców. Oddzielnie sprawdzaliśmy nowości i starsze tytuły. Jeśli sklep sprzedaje tylko starocie, w kategorii Ceny nowych gier otrzymywał ocenę niedostateczną.

Przyglądając się promocjom, braliśmy pod uwagę akcje organizowane przez sklep, a nie dodatki umieszczone w pudełku już przez wydawców. Premiowaliśmy między innymi możliwość zakupu dwóch gier w cenie jednej czy dodatkowe prezenty fundowane przez sklep – na przykład koszulki.

OBSŁUGA

Szukaliśmy pracowników działu, w którym sprzedawane są gry i prosiliśmy ich o poradę przy wyborze tytułu z określonego gatunku. Aby ocenić jakość pomocy, pytaliśmy ich o kwestie techniczne: na przykład jak zainstalować dany dodatek i czy gra będzie płynnie działała na naszym komputerze. Sprawdzaliśmy przy tym, czy sprzedawca jest uprzejmy i czy stara się nam pomóc.

Za dodatkowe informacje uznawaliśmy podział na kategorie tematyczne, listy najlepszych tytułów i krótkie charakterystyki gier.

Przetestowaliśmy także serwis internetowy i telefoniczny supermarketów. Próbowaliśmy się dowiedzieć, czy dana gra jest w sprzedaży, a jeśli tak, to ile za nią zapłacimy. Dokładne wyniki testu prezentujemy w tabeli na stronach 76-77.

na stronach 76-77



W takich koszach znajdujemy najtańsze gry. Warto je przeglądać, gdyż czasem są to wciąż grywalne przeboje sprzed lat

GORZKI PRZEDSMAK

Do umieszczonych w koszu płytek z serii Przedsmak prawdziwej zabawy uwagę **GIER** przyciągnęła niska cena: zaledwie pięć złotych. Na opakowaniach zaś kuszą nas loga atrakcyjnych gier: Faraona, Half-Life'a, Homeworlda. Dopiero na odwrocie pudełka znajdujemy informację, że na płycie znajdują się „wersje skrócone" tych gier, co mniejszym drukiem jest wyjaśnione jako wersje demonstracyjne.



Sprzedawanie takich zestawów GRY uważają za nieetyczne. Zapewne niejedna niedoświadczona osoba kupiła je, myśląc, że to pełne wersje

fot.: FIRSTLIGHT/BE&W, M. ACKI

Test supermarketów: Nie wszystko i nie tanio

1. MEDIA MARKT



Zwycięzca testu w swej ofercie ma najnowsze gry. Ceny są zwykle niższe od proponowanych przez polskich wydawców, a obsługa służy fachową radą. Wiele gier jest opatrzonych dodatkowymi opisami. Są też promocje, na przykład kupując Heroes of Might and Magic IV, dostajemy koszulkę.

Ocena → bardzo dobra

2. EMPIK



Oferta Empiku jest prawie taka sama jak Media Marktu, jednak ceny nowych gier są nieco wyższe. Obsługa udziela precyzyjnych rad technicznych i pomaga wybrać dobrą grę. Niestety do sklepów sieci Empik trudno jest się dodzwonić. **GROM** udało się to dopiero za czternastym razem!

Ocena → bardzo dobra

3. TESCO



Sklep oferuje dużo gier, a ich ceny zbliżone są do tych, które zalecają wydawcy. Obsługa doradziła nam zakup dobrych gier, ale głównie na podstawie listy najlepszych tytułów. Gdy pytaliśmy sprzedawców o szczegóły dotyczące konkretnej gry, czasem słyszeliśmy niepoprawną odpowiedź.

Ocena → dobra

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU 13 SU

MIEJSCE		1. MIEJSCE	ocena	2. MIEJSCE	ocena	3. MIEJSCE	ocena	4. MIEJSCE	ocena
Nazwa sieci handlowej		**Media Markt**		**Empik**		**Tesco**		**Géant**	
Adres strony WWW		www.mediamarkt.pl		www.empik.com		www.bonytowarowe.pl		www.geant.pl	
Oferta	40,0%	celująca	5,95	celująca	5,95	celująca	5,95	bardzo dobra	4,53
Liczba tytułów w ofercie	19,0%	więcej niż 250	6	więcej niż 250	6	więcej niż 250	6	mniej niż 250	5
Aktualność oferty	19,0%	najnowsze hity	6	najnowsze hity	6	najnowsze hity	6	nowe gry	4
Dostępność towaru	2,0%	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5
Ceny	40,0%	bardzo dobre	4,63	dobre	4,25	dobre	3,75	dobre	3,75
Ceny nowych gier	15,0%	niższe	5	sugerowane przez wydawcę	4	sugerowane przez wydawcę	4	sugerowane przez wydawcę	4
Ceny starszych gier	15,0%	sugerowane przez wydawcę	4	sugerowane przez wydawcę	4	sugerowane przez wydawcę	4	sugerowane przez wydawcę	4
Promocje	10,0%	dużo	5	dużo	5	kilka	3	kilka	3
Obsługa	20,0%	bardzo dobra	5,25	bardzo dobra	4,65	dobra	3,85	dobra	3,70
Kompetencja i uprzejmość obsługi	11,0%	celująca	6	celująca	6	dobra	4	dobra	4
Dodatkowe informacje o grach	3,0%	celujące	6	dobre	4	dobre	4	dostateczne	3
Serwis WWW	3,0%	dostateczny	3	niedostateczny	1	niedostateczny	1	mierny	2
Serwis telefoniczny	3,0%	dobry	4	dobry	4	celujący	6	bardzo dobry	5
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	5,28	bardzo dobra	5,01	bardzo dobra	4,65	dobra	4,05
Punkty dodatnie/ujemne						na półkach oraz w cenach gier panuje utrudniający orientację bałagan	-0,2	błędy w cenach gier	-0,1
Ocena jakości	100,0%	bardzo dobra	5,28	bardzo dobra	5,01	dobra	4,45	dobra	3,95

MIEJSCE		8. MIEJSCE	ocena	9. MIEJSCE	ocena	10. MIEJSCE	ocena	11. MIEJSCE	ocena
Nazwa sieci handlowej		**Leclerc**		**Hypernova**		**Jumbo**		**Albert**	
Adres strony WWW		www.leclerc.com.pl		www.ahold.pl/hypernova		sieć nie ma strony WWW		www.albert-supermarket.pl	
Oferta	40,0%	dobra	3,53	dostateczna	2,58	dostateczna	3,05	mierna	2,00
Liczba tytułów w ofercie	19,0%	mniej niż 100	3	mniej niż 100	3	mniej niż 150	4	mniej niż 50	2
Aktualność oferty	19,0%	nowe gry	4	starocie	2	starocie	2	starocie	2
Dostępność towaru	2,0%	dobra	4	dobra	4	dobra	4	mierna	2
Ceny	40,0%	mierne	1,75	dostateczne	3,00	niedostateczne	1,38	dostateczne	2,88
Ceny nowych gier	15,0%	wyższe	2	wyższe	2	brak gier	1	brak gier	1
Ceny starszych gier	15,0%	wyższe	2	sugerowane przez wydawcę	4	wyższe	2	znacznie niższe	6
Promocje	10,0%	brak	1	kilka	3	brak	1	brak	1
Obsługa	20,0%	dostateczna	3,30	mierna	1,70	dostateczna	2,55	mierna	1,55
Kompetencja i uprzejmość obsługi	11,0%	dostateczna	3	mierna	2	dostateczna	3	mierna	2
Dodatkowe informacje o grach	3,0%	dostateczne	3	mierne	2	mierne	2	niedostateczne	1
Serwis WWW	3,0%	dobry	4	niedostateczny	1	niedostateczny	1	niedostateczny	1
Serwis telefoniczny	3,0%	dobry	4	niedostateczny	1	dostateczny	3	niedostateczny	1
Ocena częściowa	100,0%	dostateczna	2,77	dostateczna	2,57	mierna	2,28	mierna	2,26
Punkty dodatnie/ujemne									
Ocena jakości	100,0%	dostateczna	2,77	dostateczna	2,57	mierna	2,28	mierna	2,26

4. GÉANT



Oferta sklepu jest bogata, jednak znajdujemy tu niewiele nowości. Ceny są przeciętne, a na półkach panuje bałagan. Przez telefon dowiedzieliśmy się, czy dane gry są w sprzedaży i jakie są ich ceny.

Ocena → dobra

5. AUCHAN



W ofercie jest około 150 gier, w tym sporo hitów. Wiele starszych gier ma ceny sprzed kilku miesięcy. Informacje na temat gry zdobyliśmy przez telefon, ale strony internetowej nie udało nam się znaleźć.

Ocena → dostateczna

6. REAL



Oferta jest szeroka, ale nie znajdujemy wielu nowości. W testowanym sklepie **GROM** nie udało się odnaleźć nikogo, kto doradziłby przy zakupie. Odmówiono nam też udzielenia informacji przez telefon.

Ocena → dostateczna

7. CARREFOUR



W ofercie są nowe gry, ale brakuje tych, które ukazały się w ostatnich dwóch miesiącach. Starsze sprzedawane są po wysokich cenach. Przez telefon sprawdziliśmy, czy gra jest dostępna, ale nie podano nam ceny.

Ocena → dostateczna

ERMARKETÓW

5. MIEJSCE	ocena
Auchan	
sieć nie ma strony WWW	
bardzo dobra	**4,95**
mniej niż 150	4
najnowsze hity	6
dobra	4
dostateczne	**2,50**
sugerowane przez wydawcę	4
wyższe	2
brak	1
mierna	**2,45**
mierna	2
dostateczne	3
niedostateczny	1
bardzo dobry	5
dostateczna	**3,47**
bałagan w cenach gier	-0,1
dostateczna	**3,37**

6. MIEJSCE	ocena
Real	
www.real.pl	
dobra	**3,53**
mniej niż 100	3
nowe gry	4
dobra	4
dostateczne	**3,25**
sugerowane przez wydawcę	4
sugerowane przez wydawcę	4
brak	1
mierna	**1,70**
mierna	2
mierne	2
niedostateczny	1
niedostateczny	1
dostateczna	**3,05**
dostateczna	**3,05**

7. MIEJSCE	ocena
Carrefour	
www.carrefour.pl	
dobra	**3,53**
mniej niż 100	3
nowe gry	4
dobra	4
dostateczne	**2,50**
sugerowane przez wydawcę	4
wyższe	2
brak	1
dostateczna	**2,85**
dostateczna	3
mierne	2
dostateczny	3
dostateczny	3
dostateczna	**2,98**
dostateczna	**2,98**

12. MIEJSCE	ocena
Rossman	
sieć nie ma strony WWW	
mierna	**1,58**
mniej niż 10	1
starocie	2
dostateczna	3
mierne	**2,13**
brak gier	1
sugerowane przez wydawcę	4
brak	1
dobra	**3,55**
dobra	4
dostateczne	3
niedostateczny	1
bardzo dobry	5
mierna	**2,19**
mierna	**2,19**

13. MIEJSCE	ocena
HIT	
sieć nie ma strony WWW	
mierna	**1,53**
mniej niż 10	1
starocie	2
mierna	2
mierne	**2,38**
brak gier	1
wyższe	2
dużo	5
mierna	**2,00**
mierna	2
niedostateczne	1
niedostateczny	1
dobry	4
mierna	**1,96**
mierna	**1,96**

Oferty 13 sieci supermarketów oferujących gry komputerowe są bardzo zróżnicowane. Aby obiektywnie je porównać, wyznaczyliśmy dziesięć kryteriów zebranych w trzy grupy tematyczne. Największą wagę przykładaliśmy do **Oferty** i **Ceny** gier. Nieco niższą do **Obsługi**.

Po podliczeniu ocen końcowych na czele zestawienia **GIER** znalazły się dwie sieci wyspecjalizowane w multimediach – Media Markt i Empik. Na dalszych miejscach uplasowały się zwykłe hipermarkety, wśród których wyróżniły się sieci Tesco i Géant (ocena dobra). Zestawienie zamykają sklepy, gdzie gry pojawiają się wyłącznie jako dodatki i umieszczone są pośród innych towarów.

8. LECLERC



W ofercie znajduje się blisko 100 tytułów, ale połowa z nich to starocie. Ceny nowych i starych gier są bardzo wysokie. Na stronie internetowej znaleźliśmy sklep wysyłkowy, w którym można zamówić również gry. Niestety oferta ta obejmuje tylko wybrane tytuły.

Ocena → dostateczna

9. HYPERNOVA



Oferta tej sieci jest zróżnicowana. W jednym sklepie kilka gier leży obok materiałów papierniczych, jednak w innym znajdujemy odrębne stoisko z grami. W ofercie jest dużo staroci. Sprzedawcy nie potrafili doradzić nam w zakupie albo byli w ogóle nieuchwytni.

Ocena → dostateczna

10. JUMBO



Nie wszystkie sklepy tej sieci sprzedają gry. W tych, które to robią znaleźliśmy jedynie starocie w wysokich cenach. Gdy zdobywaliśmy informacje przez telefon, w jednej z placówek podano nam odpowiedź, a w innej stwierdzono, że powinniśmy się zjawić osobiście.

Ocena → mierna

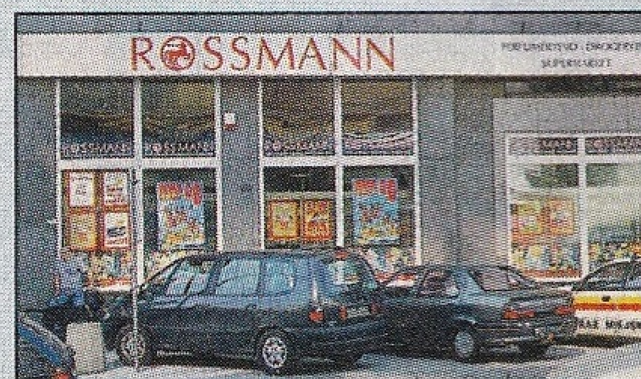
11. ALBERT



Tylko kilka placówek tej sieci sprzedaje gry komputerowe. Są to zestawy starszych tytułów po atrakcyjnej cenie. Niestety wsunięte na półki gry nie jest łatwo odnaleźć. Ani w internecie, ani przez telefon nie udało nam się dowiedzieć, jakie gry są dostępne.

Ocena → mierna

12. ROSSMAN



W tej sieci marketów drogeryjnych dostępnych jest jedynie kilka gier dla dzieci. Niestety te interesujące programy giną wśród innych towarów. Za to uprzejma obsługa chętnie udziela nam informacji, również przez telefon.

Ocena → mierna

13. HIT



Ta sieć sprzedaje produkty spożywcze i przemysłowe, więc dostępne jest jedynie kilka gier z tanich serii. Kupujemy je w pakietach, ale ceny są wysokie. Wśród gier znajdujemy też takie, które ukazały się już jako dodatki do miesięczników.

Ocena → mierna

Redakcja odpowiada



Ta rubryka GIER przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi ona forum wymiany informacji, wyjaśniamy tutaj wątpliwości i rozwiązujemy Wasze problemy

Jak tworzyć gry

Gra Capture the Dude z płyty **GIER** *8/2002 bardzo mi się spodobała. Chciałbym stworzyć podobną, nie umiem jednak programować w języku C. Jak można się go nauczyć i tworzyć gry? Proszę was o pomoc w imieniu swoim i moich kolegów. Uważamy, że w waszym piśmie powinien znaleźć się kącik, gdzie można by nauczyć się programowania.*

Jarek i koledzy z Nidzicy

Większość gier komputerowych tworzona jest w języku C++. W księgarniach znajdziesz wiele książek wprowadzających w jego tajniki. **GROM** spodobała się przystępna Symfonia C++ Jerzego Grębosza.

Na razie nie zamierzamy tworzyć kącika uczącego programowania. Tworzenie gier to miłe zajęcie, ale granie w gry jest jeszcze wspanialsze. I tym właśnie się zajmujemy.

Kłopotliwe sterowniki

Po zainstalowaniu na moim pececie sterowników do karty graficznej nVidia 29.42 do Windows 98/Me zaczęły się kłopoty. Teraz po uruchomieniu ukazuje się informacja o błędzie. Co mam zrobić?

Radosław

Niestety nie napisałeś, jaki masz system operacyjny, trudno nam więc udzielić Ci dokładnej rady. Jeśli na Twoim komputerze działa Windows 2000 lub XP, wybrałeś nieodpowiedni typ sterownika do karty graficznej. Zainstaluj taki, który jest przeznaczony do systemu Windows 2000 lub XP, nie do Windows 98 lub Me.

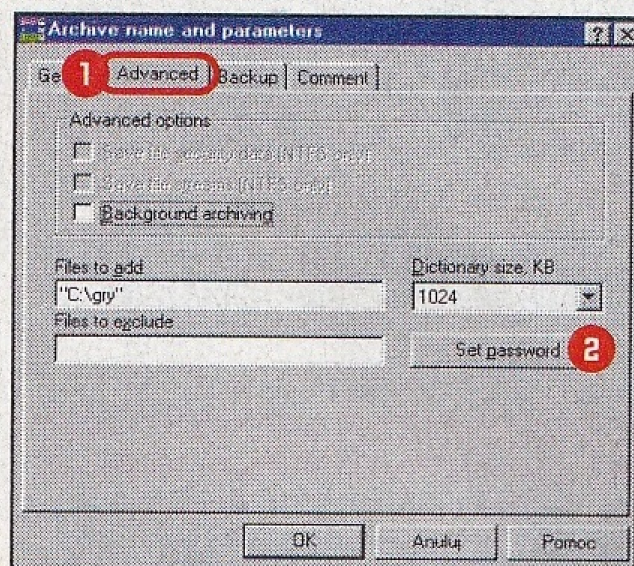
ZABEZPIECZAMY PLIKI HASŁEM

Jakie programy powinienem zastosować, aby zaszyfrować pliki z grami i własne foldery? Proszę podajcie, gdzie mogę znaleźć takie programy.

Adrian

Do zaszyfrowania plików (czyli uniemożliwienia dostępu do nich niepowołanym osobom) wystarcza popularny program archiwizujący WinRAR. Kupujemy go w internecie, wchodząc na stronę producenta **www.rarlab.com** lub instalujemy z płytki dołączonej do **GIER** numer 7/2002.

WinRar zawiera opcję, dzięki której zabezpieczamy stworzone archiwa hasłem. By z niej skorzystać, wybieramy plik lub folder, który chcemy zabezpieczyć, klikamy na niego prawym przyciskiem myszy i z menu wybieramy [Add to archive...]. Gdy pojawia się ekran opcji, klikamy na zakładkę ❶, a następnie na przycisk ❷. Teraz wprowadzamy dwukrotnie hasło ❸. Klikamy dwa razy na [OK]. Wybrany folder lub plik zostaje spakowany, a gdy chcemy go rozpakować, program prosi o hasło.



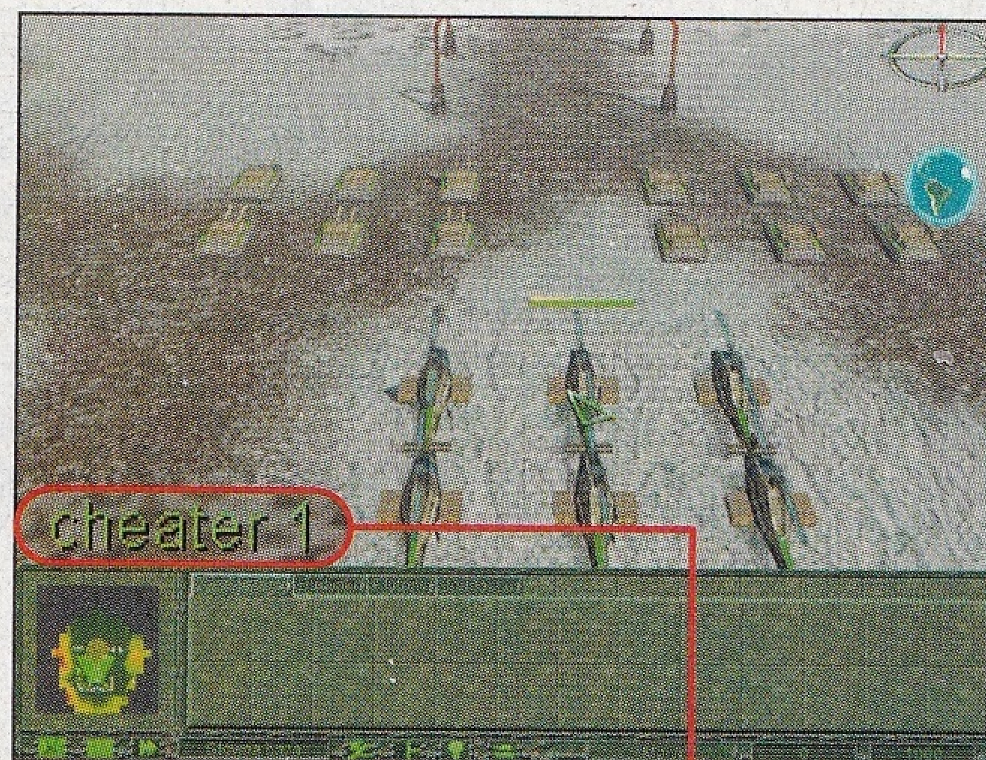


Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33
(w piątki od 12 do 17)
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl

Na pomoc!



Kod, który uaktywnia tajne sztuczki, wpisujemy w dowolnym momencie zabawy. Jego powtórne wpisanie wyłącza tryb korzystania z ułatwień

Kod do Moon Project

W ostatnim numerze **GIER** *nie podaliście kodu uaktywniającego możliwość wpisywania tajnych sztuczek w grze The Moon Project. Bardzo proszę o podanie właściwej formuły.*

Bartek

Niestety w **GRACH** 8/2002 w rubryce Tajne kody nie umieściliśmy kodu uaktywniającego wszystkie inne sztuczki w grze The Moon Project. Serdecznie przepraszamy Czytelników za to niedopatrzenie i śpieszymy z wyjaśnieniami.

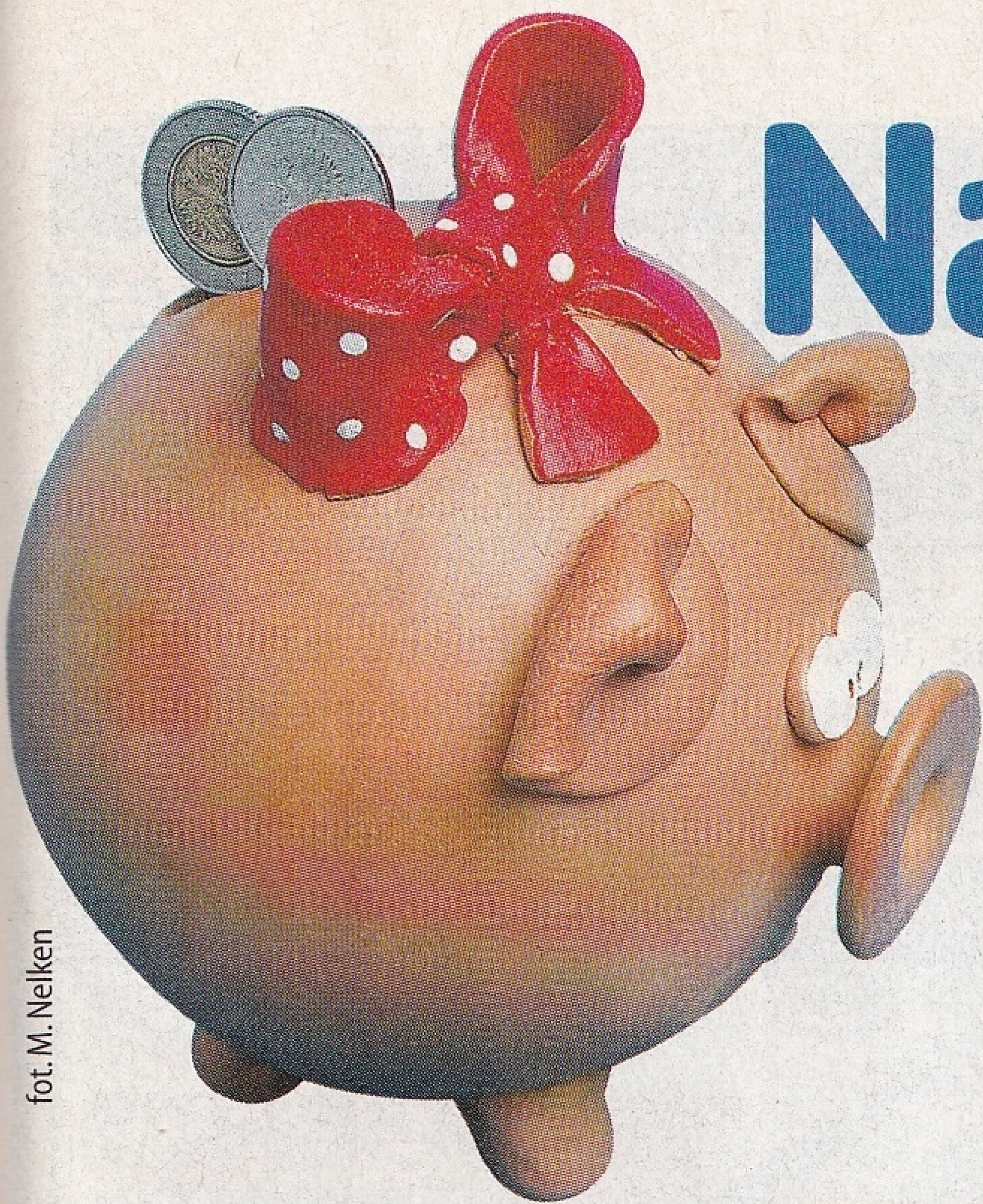
Aby wykorzystać kody, uruchamiamy grę i wciskamy klawisz Enter. Następnie wpisujemy kod **cheater 1** ● i w ten sposób uaktywniamy tryb tajnych sztuczek. Następnie wpisujemy kod z tabeli znajdującej się w **GRACH** 8/2002 na stronie 75 i zatwierdzamy go, ponownie wciskając Enter.

ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z GIER EXTRA 1/2002

Liczba kuponów nadesłanych do redakcji dowiodła, że podoba Wam się rozwiązywanie krzyżówek z **GIER EXTRA**. Gratulujemy zwycięzcom i życzymy miłego grania – nagrody zostały już wysłane pocztą. Rozwiązaniem krzyżówki jest słowo **Aliens**

Oto zwycięzcy konkursu:

Ireneusz Andrzejak, Wymiarki; Krzysztof Badocha, Piła; Bartosz Bazylewicz, Mieścisko; Adam Boniek, Toruń; Sławomir Borecki, Nekla; Marcin Briks, Bytom; Mirosław Cebula, Kobylanka; Tomasz Chrośniak, Poznań; Marcin Chrupek, Klucze; Radosław Cytloch, Inowrocław; Robert Dąbrowski, Warka; Jacek Dombkowski, Oświęcim; Paweł Drabikowski, Wrocław; Paweł Galon, Wielka Wieś; Ludwika Gilewicz, Szczecin; Konrad Gładys, Jaktorów; Zbigniew Goździk, Tomaszów Mazowiecki; Igor Górski, Gniew; Robert Gwardecki, Bogatynia; Julian Hausmann, Międzychód; Leszek Jackowski, Strzelno; Kewin Janczura, Karłowice Wielkie; Jarosław Jankowski, Hel; Łukasz Jankowski, Leszno; Bożena Januszkiewicz, Sierpc; Dariusz Jarlachowicz, Głowno; Bogusława Jaworska, Biały Bór; Ewa Kalińska, Warszawa; Mariusz Kalisz, Grudziądz; Anna Karbowniczek, Proszowice; Szymon Kardacki, Sieradz; Wojciech Karwot, Tychy; Joanna Kasperuk, Siemiatycze; Magdalena Klamut, Krosno; Andrzej Kowalczyk, Warszawa; Paweł Kozłowski, Legnica; Ryszard Krusiec, Katowice; Paweł Kubica, Bytom; Maria Kucharska, Warszawa; Elżbieta Kucińska, Wojciechy; Adam Kulewicz, Warszawa; Krzysztof Kumala, Opole; Mateusz Kuzimski, Gdynia; Karol Lewiński, Szczecin; Leszek Lis, Czudec; Grażyna Lisowska, Tarnów; Marcin Macenowicz, Warszawa; Maciej Majewski, Ostrowiec Św.; Marcin Małocha, Lublin; Maciej Mazur, Wieliczka; Anna Mikołajczyk, Włocławek; Paweł Niećko, Tuchola; Artur Niedźwiecki, Łomża; Michał Nierobiś, Tychy; Władysław Niewierowski, Szczecin; Alan Patalas, Zbąszyń; Kamil Pielak, Maciejowice; Andrzej Pieszalski, Słupsk; Patrycja Pietruszewska, Kędzierzyn-Koźle; Zbigniew Pluciński, Nekla; Tymoteusz Płudowski, Krzaczkowa; Andrzej Przybyła, Krosno; Bogumiła Putkowska, Warszawa; Urszula Radkowska, Poznań; Wojtek Radziszewski, Skwierzyna; Patryk Rowiński, Gaworzyce; Agnieszka Ryfa, Jarząbkowo; Piotr Rząsa, Rybnik; Małgorzata Sękowska, Miłki; Adam Sikora, Sulmierzyce; Elżbieta Skitowska, Goniądz; Mirosław Skowron, Kraków; Paweł Skrajda, Rybnik; Marek Smogrzewski, Giżycko; Sławomir Sprawka, Lublin; Piotr Srebro, Zambrów; Mirosław Staszków, Chełmno; Dawid Stępień, Wiegle; Artur Sufin, Toruń; Grzegorz Szostak, Jawor; Andrzej Szych, Brzeziny; Robert Szymański, Ząbki; Bartosz Ściegienny, Katowice; Grzegorz Śliwiński, Nowa Sól; Agnieszka Tomala, Tychy; Tadeusz Trojanowski, Jasień; Michał Trybulak, Olesno, Agata Tymczyszyn, Kraków; Bożena Waniek, Ruda Śląska; Artur Watrak, Toruń; Marek Wądłowski, Wałbrzych; Sebastian Witowski, Nawojowa; Artur Wnuk, Zamość; Michał Wosiński, Brzeziny; Sebastian Zadroziński, Płock; Sławomir Zarzecki, Grajewo; Agnieszka Zawadzka, Garwolin; Rafał Zieliński, Słupsk; Arkadiusz Żagiel, Rybnik; Paweł Żygiel, Bielsko-Biała.



fot. M. Nelken

Najniższe ceny w kraju

W poszukiwaniu antyków

Dzięki seriom tanich gier poznajemy starsze przeboje. Jednak jeśli chcemy nabyć tytuł, który nie wznowiono w niższej cenie, niekiedy mamy z tym problem. W takim wypadku jedyną nadzieją staje się internetowy sklep wysyłkowy. Na przykład grę Star Wars: Shadow of the Empire, której nie ma już nawet w ofercie wydawcy, znajdujemy w sklepie Merlin (www.merlin.com.pl).

Kupując z **GRAMI**, jak zwykle sporo oszczędzamy. Na przykład w Planecie Gier za grę logiczno-zręcznościową Sheep płacimy 57 złotych, podczas gdy w sklepie Play za tę kwotę kupujemy jej aż trzy egzemplarze. Z kolei grę strategiczną Black & White, która w sklepie wysyłkowym Merlin kosztuje 112 złotych, nabywamy w Playu za połowę tej ceny, czyli 55 złotych. ■

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie interesujących ofert do tej rubryki faksem na numer (0 prefiks 22) 608 42 93 lub przez e-mail pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER

ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[1]	Witryna internetowa
Gorące nowości i promocje – propozycje sprzedawców						
Combat Mission Gold (PL)	↓	75	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Diablo Battlechest i Hellfire (PL)	●	129,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Mafia (PL)	↑	92	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
The Elder Scrolls 3: Morrowind (PL)	↑	114	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Operation Flashpoint: Resistance (PL)	↓	54	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Search and Rescue 3	↓	14,90	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
The Sims: Wakacje (PL)	↓	75	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Zielone berety (PL)	↓	63	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Przeboje ostatnich miesięcy						
Age of Wonders 2 (PL)	→	59	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Another War (PL)	↑	85	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Arcanum (PL)	↑	60	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Atlantis III: Nowy Świat (PL)	↑	66	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Baldur's Gate II (PL)	↓	89	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Black & White (PL)	↓	55	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Capitalism II (PL)	↑	86	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Championship Manager Season 01/02	↑	114	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	↓	42	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Comar Barbarian (PL)	↓	44	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Diablo II – złota edycja (PL)	↑	139	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Dungeon Siege	→	145	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Fallout Tactics (PL)	↑	85	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
FIFA 2002	↑	109	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
FIFA World Cup 2002	↑	115	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Freedom Force	→	114	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Gothic (PL)	↑	85	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Heroes of Might and Magic IV (PL)	↑	85	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Icewind Dale – złota edycja (PL)	↑	86	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Jazz i Faust (PL)	↑	44	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Myth III: Era Wilka (PL)	↑	59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Na kłopoty Pantera (PL)	↓	64	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Original War (PL)	↓	19	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Planescape: Torment – złota edycja (PL)	↑	64	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Sea Dogs: Piraci (PL)	→	44	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
The Longest Journey (PL)	→	43	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
The Settlers IV (PL)	→	64	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
The Sims (PL)	↑	89	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Tony Hawk's Pro Skater 3	↑	149	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Warcraft III (PL)	→	109	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Warlords: Battlecry II (PL)	↑	59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Warrior Kings (PL)	↑	86	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Zeus: Pan Olimpu (PL)	↓	86	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Worms Blast (PL)	→	44	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Sheep (PL)	↓	19	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Najlepsze gry akcji						
Aliens versus Predator 2	→	47	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Alone in the Dark: The New Nightmare	↑	118	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Aquanox (PL)	↓	19	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Blair Witch trylogia (PL)	↑	118,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Command & Conquer: Renegade	→	114	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Delta Force: Land Warrior	↑	70	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Duke Nukem: Manhattan Project (PL)	↑	73	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Evil Twin: Kroniki Cypriena (PL)	↑	59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Grand Theft Auto III	↑	88	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Half-Life: Generacja	↑	114	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Hidden & Dangerous (PL)	↓	59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Hitman: Codename 47 (PL)	→	59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Jedi Knight II: Jedi Outcast	↑	155	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Max Payne (PL)	↑	85	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Medal of Honor: Allied Assault	↑	114	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Metal Gear Solid	→	133,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077993	www.merlin.com.pl
No One Lives Forever	→	57	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Oni	↓	44	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Operation Flashpoint (PL)	↓	44	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Piotruś Pan: Wielki powrót (PL)	↑	69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Project IGI	↓	69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Quake III Arena	↑	89	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Quake III Team Arena	↑	89	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Rainbow Six: Black Thorn (PL)	↑	89	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Red Faction	↓	29	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Resident Evil 3	↑	57	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Return to Castle Wolfenstein	→	119	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Serious Sam: Drugie starcie (PL)	→	59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Soldier of Fortune II	↑	149,90	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Spider-Man	↑	148,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Star Trek Voyager: Elite Force	↑	45	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Star Wars: Jedi Knights & Mysteries of the Sith	→	73	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Star Wars: Shadows of the Empire	↑	93	Merlin	Warszawa	(022) 6077993	www.merlin.com.pl
StarLancer	↓	89	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Thief II: The Metal Age	↑	74	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Tomb Raider IV: The Last Revelation	↓	47	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com

Porównując powyższe zestawienie najniższych cen w kraju z tym z poprzedniego numeru, GRY pokazują, które gry staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają ewentualnie doliczane przez sprzedawców koszty wysyłki

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon[1]	Faks[1]	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, ul. Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.info	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Hasbro, Infogrames, Interplay, JoWooD Productions, Ubi Soft
Lemon Interactive	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 6661966	(022) 6661977	www.lemon-interactive.pl	tylko własne produkty
Cenega Poland[2]	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 8685268	(022) 6425360	www.imgroup.pl	Bohemia Interactive, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Rage Software, Titus i własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 6517324	(022) 6517326	www.lem.com.pl	Activision, Actualize, GT Interactive, Ubi Soft, TLC
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	tylko własne produkty
Manta	03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14	(022) 3323450	(022) 3323460	www.manta.com.pl	Trecision, Arxel Tribe, 1C, Saturn Plus, KD Lab, Silmarils
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	Brightstar Entertainment, Datasun, Digital Integration, Esofnet, Inca Gold, Interactive Magic oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, GOD, Take 2 Interactive, Sierra, SSI, Ubi Soft
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Inner Loop, Digital Tome oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

[1] Podczas wybierania numeru międzymiastowego pamiętamy o umieszczeniu pomiędzy 0 a kodem miejscowości czterocyfrowego prefiksu operatora

[2] Z dniem 1 czerwca 2002 firma IM Group (powstała z połączenia firm IPS Computer Group i Mirage) zmieniła nazwę na Cenega Poland

Porównanie ocen

GRY testują rzetelnie, bez taryfy ulgowej. Ta rubryka porównuje nasze werdykty z ocenami innych pism

W tabeli umieściliśmy oceny tytułów testowanych w tym numerze **GIER**, licznych gier testowanych przez nas w ciągu ostatnich trzech miesięcy i kilku okładkowych przebojów. Przy każdej z gier podajemy jej ocenę, a także platformę sprzętową, której dana ocena dotyczy.

Polskie pisma stosują różne skale ocen. Poza szkolną, znaną z **GIER**, spotykamy także dziesiętną. Wszystkie te oceny zostały przeliczone według skali stosowanej w **GRACH** i na tej podstawie oznaczone odpowiednimi kolorami. Rubryka Porównanie ocen ukazuje się co trzy miesiące.

SKALA OCEN

celująca powyżej 5,49	**dostateczna** od 2,50 do 3,49
bardzo dobra od 4,50 do 5,49	**mierna** od 1,50 do 2,49
dobra od 3,50 do 4,49	**niedostateczna** poniżej 1,50

PRZEGLĄD OCEN WYSTAWIONYCH PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA O GRACH

Tytuł gry	Typ gry	GRY	Play	Komputer Świat	CD ACTION	CLICK!	GRY KOMPUTEROWE	ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
Age of Wonders 2: Tron czarnoksiężnika (PL)	strategiczna	PC: 5,16	PC: 6,3/10		PC: 8+/10	PC: 4+/6		PC: 8/10
Another War (PL)	fabularna	PC: 3,55	PC: 5,9/10		PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 8/10
Aquanox (PL)	akcja	PC: 4,84			PC: 9/10		PC: 7/10	PC: 8/10
Artur's Knights 2 (PL)	przygodowa	PC: 4,27			PC: 6/10			PC: 5/10
Car Tycoon (PL)	strategiczna	PC: 3,65			PC: 7/10	PC: 3+/6	PC: 7/10	PC: 7/10
Comar Barbarian (PL)	akcja	PC: 4,13			PC: 6/10	PC: 5/6	PC: 7,9/10	
Command & Conquer: Renegade	akcja	PC: 4,83	PC: 9,2/10		PC: 7/10	PC: 5-/6	PC: 7,5/10	PC: 7/10
Crazy Taxi	akcja	PC: 3,75				PC: 5/6	PC: 6,5/10	
Cultures 2: Bramy Asgardu (PL)	strategiczna	PC: 3,59			PC: 9/10	PC: 2/6		
Disciples II: Mroczne proroctwo (PL)	strategiczna	PC: 5,48			PC: 8/10	PC: 5+/6	PC: 8/10	PC: 9/10
Duke Nukem: Manhattan Project (PL)	akcja	PC: 4,86	PC: 7,5/10		PC: 8+/10	PC: 5-/6	PC: 8/10	PC: 8/10
Dungeon Siege	fabularna	PC: 4,02	PC: 6,9/10		PC: 10/10	PC: 5+/6	PC: 8/10	PC: 7/10
Eurofighter Typhoon	symulacyjna	PC: 4,47	PC: 7,8/10		PC: 8+/10			PC: 5/10
Evil Twin: Kroniki Cypriena (PL)	akcja	PC: 4,88	PC: 8,0/10		PC: 5/10	PC: 3+/6		PC: 6/10
F1 2002	wyścig	PC: 4,05			PC: 8+/10	PC: 4+/6	PC: 9/10	PC: 9/10
Grand Theft Auto III	akcja	PC: 4,49	PC: 9,3/10		PC: 10/10	PC: 6/6	PC: 9/10	PC: 9/10
Heroes of Might and Magic IV (PL)	strategiczna	PC: 4,94	PC: 8,1/10	PC: 4,76/6	PC: 9/10	PC: 5+/6	PC: 9,5/10	PC: 9/10
Jazz i Faust (PL)	przygodowa	PC: 4,40	PC: 5,5/10		PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 6/10	PC: 7/10
Krzyżacy (PL)	strategiczna	PC: 2,32				PC: 3+/6	PC: 7/10	PC: 7/10
Medal of Honor: Allied Assault	akcja	PC: 4,72	PC: 9,3/10		PC: 8+/10	PC: 5+/6	PC: 9,5/10	PC: 9/10
Might and Magic IX (PL)	fabularna	PC: 3,30			PC: 6+/10	PC: 4-/6		PC: 9/10
Moto GP: Ultimate Racing Technology	wyścig	PC: 4,61				PC: 5/6		
Myth III: Era Wilka (PL)	strategiczna	PC: 4,95			PC: 7/10	PC: 5/6	PC: 6/10	PC: 9/10
Pool of Radiance 2 (PL)	fabularna	PC: 3,56			PC: 5/10	PC: 4-/6	PC: 5,5/10	PC: 6/10
Rally Championship Extreme (PL)	wyścig	PC: 4,88			PC: 6+/10	PC: 5-/6	PC: 8/10	PC: 7/10
Rally Trophy (PL)	wyścig	PC: 4,57			PC: 9+/10	PC: 5-/6	PC: 8/10	
Rayman M (PL)	akcja	PC: 4,15	PC: 6,6/10, PS2: 8,0/10		PC: 8/10	PC: 4+/6		PC: 9/10
Red Faction	akcja	PC: 4,66	PS2: 8,8/10	PC: 4,14/6	PC: 9/10	PS2: 5/6, PC: 5+/6		PC: 9/10
Sea Dogs: Piraci (PL)	fabularna	PC: 4,89	PC: 7,2/10		PC: 7+/10	PC: 4/6	PC: 7,5/10	PC: 9/10
Sid Meier's Sim Golf (PL)	strategiczna	PC: 4,62	PC: 6,8/10		PC: 8+/10	PC: 5/6	PC: 7,5/10	
Solaris 1.0.4. (PL)	akcja	PC: 4,29			PC: 8+/10	PC: 4/6		PC: 5/10
Soldier of Fortune II: Double Helix	akcja	PC: 4,65			PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 8/10	PC: 8/10
Spider-Man	akcja	PC: 5,15	PC: 8,9/10		PC: 7/10	PC:5-/6		PC: 7/10
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	akcja	PC: 4,56	PC: 8,2/10	PC: 4,29/6	PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 9/10	
Ś.W.I.N.I.A.	strategiczna	PC:4,00			PC: 9/10	PC: 4/6		PC: 8/10
Tennis Master Series (PL)	sportowa	PC: 4,18			PC: 6+/10	PC: 4+/6		PC: 7/10
The Watchmaker – Zegarmistrz (PL)	przygodowa	PC: 4,92			PC: 8/10		PC: 7,5/10	PC: 6/10
Tony Hawk's Pro Skater 3	sportowa	PC: 4,55	PS2: 9,5/10, GBA: 7,0/10		PC: 10/10	PC: 5/6, PS2: 6/6, GBA: 6/6		PC: 8/10
Trade Empires (PL)	strategiczna	PC: 4,35			PC: 7/10		PC: 7/10	
Trevor Chan's Capitalism II (PL)	strategiczna	PC: 4,59			PC: 7/10	PC: 4-/6		PC: 9/10
Virtua Tennis	sportowa	PC: 4,34	PC: 8,8, DC: 9,6		PC: 7+/10	PC: 5+/6		PC: 8/10
Warcraft III: Reign of Chaos (PL)	strategiczna	PC: 4,97	PC: 6,8/10		PC: 8/10	PC: 6/6	PC: 9,5/10	PC: 4/10
Warlords: Battlecry II (PL)	strategiczna	PC: 4,20	PC: 7,0/10	PC: 4,39/6	PC: 8/10	PC: 4/6		PC: 8/10
Worms Blast (PL)	strategiczna	PC: 4,07				PC: 3/6	PC: 6,5/10	PC: 3/10
Zanzarah: The Hidden Portal	przygodowa	PC: 4,57			PC: 7/10			

PC – komputer osobisty, tak zwany pecet; **PS2** – konsola PlayStation 2; **DC** – konsola Sega Dreamcast; **GBA** – konsola GameBoy Advance

Zamów roczną prenumeratę GIER a w prezencie dostaniesz



ten segregator na 12 płyt CD i 15 procent zniżki (oszczędzasz 13,60 złotych!)

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
   Axel Springer Polska Sp. z o. o.
   02-303 Warszawa 79
   skr. poczt. 229
   lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – **22,50 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **45,00 złotych**
- **rok** (12 numerów i segregator) – **76,40 złotych (15% zniżki!)**

Prenumeratę GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY –

MIASTO

ULICA

NUMER DOMU

NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY

TELEFON

FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD

DO

MIESIĄC

ROK

MIESIĄC

ROK

LICZBA EGZEMPLARZY KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK

CZYTELNY PODPIS

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

W NASTĘPNYM NUMERZE

Komputer ŚWIAT GRY

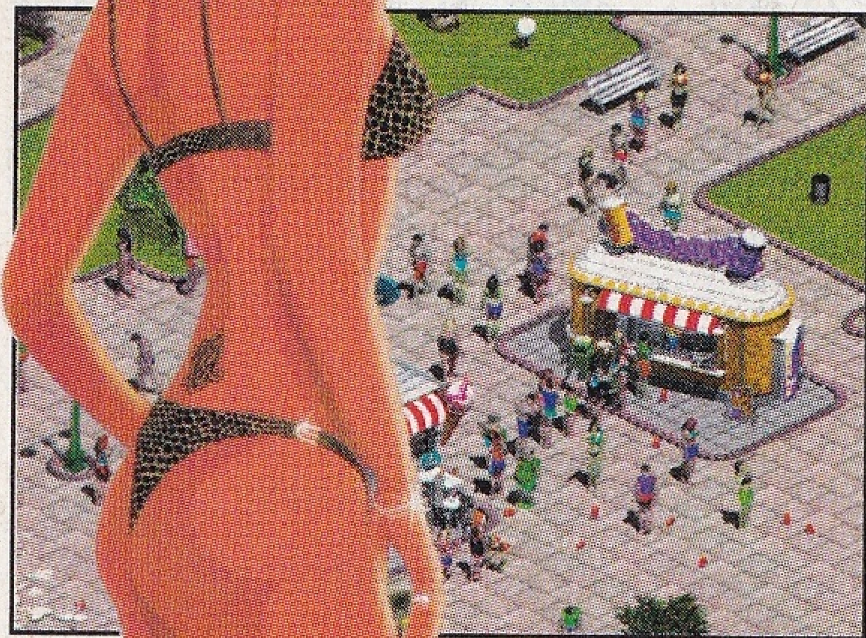
pismo + płyta CD z pełną wersją gry po polsku 7,50 zł

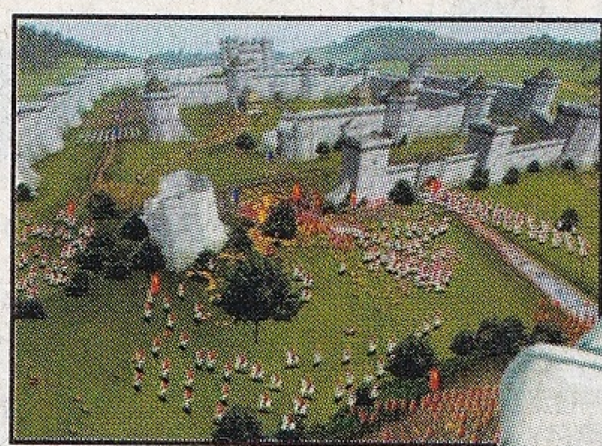
cena zawiera 7% VAT

TESTY GIER

Beach Life

Nie przejmujemy się nadchodzącą jesienią: w tej grze wirtualne lato trwa bez końca!





Medieval: Total War

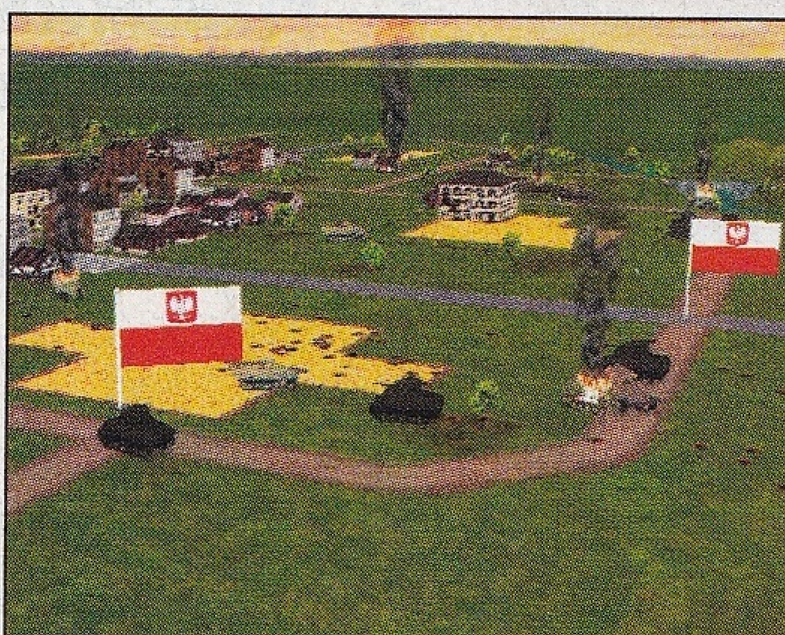
GRY ruszają na krucjatę i testują wytrzymałość zamków Saracenów



Frontline Attack

GRY sprawdzają, czy pierwsza polska strategia o drugiej wojnie wnosi coś nowego do tego modnego ostatnio gatunku

ŚCIĄGAWKI



Combat Mission: Beyond Overlord

Z poradnikiem GIER dokonujemy w tej wymagającej i wciągającej strategii bohaterskich czynów godnych słynnej dywizji generała Maczka

Szukaj w kioskach już 16 października

STOPKA REDAKCYJNA

Komputer ŚWIAT GRY

Redaktor naczelny:
Aleksy Uchański
Z-ca red. naczelnego:
Wojciech Setlak
Redaktor prowadzący:
Jacek L. Komuda
Redaktorzy graficzni:
Jacek Tukendorf
Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny:
Maciej Jurewicz
Redaktor techniczny:
Marcin Góral
Korekta:
Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD:
Piotr Wojtania
Romuald Wawrzyniak
Zespół: Wiktor Cegła
Malwina Kalinowska
Jakub Kowalski
Dariusz Michalski
Piotr Nowakowski
Mateusz Ożyński
Błażej Wardęcki
Tadeusz Zieliński
Adres redakcji:
Komputer ŚWIAT GRY
Axel Springer Polska Sp. z o. o.
02-222 Warszawa
Aleje Jerozolimskie 181
Ochota Office Park
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13
w piątki od 12 do 17
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
E-mail: gry@komputerswiat.pl
Egzemplarze archiwalne:
tel. (0 prefiks 22) 608 40 02
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Dział Prenumeraty:
Łukasz Szmigrodzki
tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o. o.
członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Adres: 02-222 Warszawa
Al. Jerozolimskie 181
Ochota Office Park,
recepcja tel. 608 40 00,
sekretariat Prezesa
tel. 608 41 00
Prezes Wydawnictwa:
Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny:
Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy:
Marcin Przasnyski
Dział Reklamy:
Dominik Tzimas (Dyrektor),
Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski
tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations:
Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02,
Aneta Pacuszka tel. 608 41 79
Dział Promocji: Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel. 608 40 66,
Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
Sponsoring:
Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76,
Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Kolportażu:
Janusz Snarski
tel. 608 40 10
Produkcja:
Elżbieta Garncarczyk
tel. 608 41 44
Księgowość:
Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk: RR Donnelley Europe
Kraków tel. (012) 652 61 00

Prenumerata przez internet (cały świat): **www.ruch.pol.pl**

WYJAŚNIENIE TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ

Leksykon GIER

Przydatne wyrażenia od A do Z

A B C D E F G H I J K L Ł M N O P Q R S T U W X Y Z

C++

Język programowania to zbiór komend, za pomocą których tworzy się program komputerowy. Do pisania gier najczęściej wykorzystuje się język C++ (wymowa: si plas plas). Jest on prosty i wydajny. Programy pisane w nim mają budowę modułową – podzielone są na części. Dzięki temu nad poszczególnymi fragmentami gry pracują oddzielne zespoły twórców.

Stworzenie rozbudowanej gry bezpośrednio w C++ byłoby żmudnym zadaniem. Dlatego programiści usprawniają sobie pracę, pisząc w C++ specjalne programy, które umożliwiają szybkie i wygodne edytowanie dźwięku, grafiki czy postaci.

Gotowy program napisany w C++ jest kompilowany, czyli przetwarzany do postaci kodu maszynowego – ciągu prostych instrukcji zrozumiałych dla procesora peceta.



Programy, w których powstaje strzelanina 3D Doom III, zostały napisane w języku C++. To podstawowe narzędzie twórców gier

Akcelerator 3D

Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to spada na główny procesor peceta, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to: GeForce, TNT, Voodoo i ATI (RAGE i Radeon).

DirectX

Pakiet wielu małych programów wymaganych przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98, Me i XP współpracę z urządzeniami takimi, jak akcelerator 3D czy karta dźwiękowa. Najnowszą wersję DirectX GRY umieszczają na swojej płycie CD.

Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek. Użytkownik przechyla go, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

Gra fabularna

Gra, w której bohater lub cała drużyna wykonuje kolejne zadania, rozwija umiejętności i poznaje świat, a także prowadzi rozmowy z napotkanymi postaciami. Nazywana też role-playing (po polsku: granie roli, wymowa: rol pleing).

Gra przygodowa

Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy rozmowy, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich w określonych sytuacjach. Jej fabuła tworzy spójną historię.

Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej pozostałe elementy: twarde dyski, procesor, pamięć i karty rozszerzeń.

Program gry

Szereg instrukcji dla procesora, które decydują o sposobie wyświetlania grafiki, tworzenia dźwięku i reakcjach na działania gracza. Źle napisany program zawiesza komputer lub działa powoli.

Sterowniki

Małe programy koordynujące współpracę systemu operacyjnego z różnymi urządzeniami. Gdy gry się zawieszają, warto zainstalować najnowsze sterowniki karty graficznej i dźwiękowej.

Strategia turowa

Gra strategiczna, w której tak jak w szachach wykonujemy ruchy na zmianę z przeciwnikiem. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek na polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.

Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się ona od błędów uniemożliwiających zabawę. Beta to ostatnia wersja próbna testowana przed wprowadzeniem gry na półki sklepowe.

W następnym numerze: DirectX i dlaczego dzięki niemu gry wyglądają ładniej